

GÉNÉRATION 4

COMPATIBLES PC - CONSOLES - ATARI ST - AMIGA

SIM EARTH:

La suite de Sim City
en "écoviolence" dans "Géné"

POWERMONGER:

la suite de Populous
testée à froid!



244
PAGES

PREVIEWS:

36 pages dont Gods & Magic Pocket,
les deux nouveaux jeux des Bitmap Brothers

CONSOLES:

La Game-Gear
et ses jeux!
Toute l'actualité
du moment!



ATTENTION, MAINTENANCE



Graphismes extraordinaires, rapidité et efficacité des animations, son FM stéréo... 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTEREAST, effort avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du cabinet Sega précédant le Master System Converter.



Console SEGA Mega drive 16 bit, on ne joue pas avec des chaus-là.



1. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 1978, 11, 1-10. [See also 1978, 11, 11-14.]

VOUS AVEZ EXTERMINÉ LES DIEUX? CES CHARMANTS PERSONNAGES VONT VOUS RAMENER SUR TERRE!

Dans *Populous*, vous avez lancé un défi aux dieux. Cette fois, votre adversaire est humain: il s'agit de trois violents chefs de tribus sans scrupules.



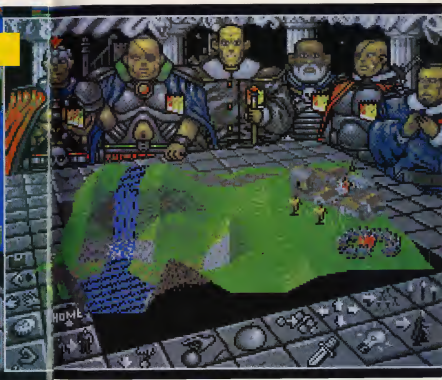
Design et Artwork
Développé à partir d'Electronic Arts
Illustrations par Peter Molyneux

Montrez-vous aussi imployable qu'eux et rendez coup pour coup ou, soyez plus astucieux et gagnez-vous la sympathie et la confiance des villageois locaux.

Ainsi, non seulement vous accumulerez des points mais votre garde-manger restera bien garni, réserve qui est nécessaire pour vous assurer de la fidélité de votre armée.

Avec les graphismes toujours aussi époustouflants de Bullfrog, *Powermonger* vous plonge dans un univers tumultueux fait de montagnes, de forêts et de rivières, de soleil, de neige et de pluie, où l'ingéniosité et l'esprit stratégique peuvent venir à bout de la simple force brutale.

Powermonger vous conduira aux limites de vous-même, mais s'il vous reste encore un peu d'énergie pour d'autres aventures, ces autres titres fabuleux de Bullfrog n'attendent que vous.



"Encore meilleur que le *Populous*", Peter Molyneux de Bullfrog, Créateur de *Populous*.

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, 11-69 Stouen Road, Langley, Berks SL3 8TN, Angleterre. Tél. 19-44-753-49442. Fax 19-44-753-46672

immortal

Deposito da Repubblica
7 Pagine
Anno 1995 IT
249FF
30% contabile

EL

Electronic

ELECTRONIC ARTS

7

EDITO

Ce mois, l'histoire aura été pour nous celle des avènements : l'annonce de jeux en silent film d'abord, avec l'apparition de *Redo*, le deuxième acte à Cyprien en passant par *Wing Commander*, puis nous en voilà à des projets majestueux : l'annonce de nouvelles, donc de jeux, mais aussi d'innombrables valeurs (noté le Japon, que ce soit au niveau des consoles ou des machines d'arcade).

À propos, suite à notre Spécial Cinescop, la rubrique de ce mois-ci était pas des plus grandes, mais sachant que vous retrouverez néanmoins toute l'actualité des consoles PC, Amiga, MegaDrive, Neo-Geo, Lynx, Game-Boy, Game-Gear et bien sûr, toutes les news de Nintendo! Ce mois-ci, n'ayez vous précipitez la première console portable de Sega, la Game-Gear.

L'annonce de réponses à votre enquête ensuite, que nous sommes en train de dévaler, et dont nous vous donnerons prochainement les résultats, mais voilà en bref, le changement le plus radical a été au niveau de notre réseau, et nous pourrions désormais conserver à notre ancienne rubrique tout un lot d'infos.

Enfin, annonce de pages dans ce numéro de 264 pages! Et ça n'est qu'un début. Le mois prochain, il devrait y avoir encore plus de tests, plus de news, et en Janvier il y aura les jeux de l'année, Generation 4 numéro 29, c'est vraiment fluit!

Stéphane Lavie!



SOMMAIRE

BD: DIAVOLO	218-222
COMPAGNIES ETRANGERES	148-150
COMPAGNIES FRANCAISES	118-119
CONCOURS KICK OFF 2	32
CONCOURS TOTAL RECALL	34
EDITO	7
EN BREF	116-117
HIGH-TECH	28-29
INDEX DES TESTS	8
NEWS	18-16
NIPPON NEWS	132-146
SAPRISTII! 3615 GEN4	10-14
TESTS	36-114
TESTS CONSOLES	120-130
OXYGEN	223-242
PETITES ANNONCES	216
PREVIEWS	152-215

Directeur de la publication (Big director): Godetroy Gladicelli
 Rédacteur en chef (Editor in chief): Stéphane Lavoieard
 Rédacteur en chef adjoint (deputy chief): Patrick Ladoire
 Chefs de Rubrique (columnists): Sophie Dumée (Dyggem), Mic Dax (Filméologie)
 Secrétaire de rédaction (note assistant): Françoise Germain
 Rédacteurs (Writers): Mic Dax, Jean Delafra, Sophie Dumée,
 Tristan Lathière, Odiel Lant, Laurent Katz,
 Maquetteuse: Michel Lhopital
 Assistante maquetteuse: Nivelle Guirineau
 Photogravure: Digiphot (Lille), Chromazone (Montreuil), SCM
 (Neuilly/Seine), GYA (Paris), PSD (Paris), STRO (Courbevoie),
 Impression: Synta (Troy)

365 GEN4: Mic Dax, Sylvain, Welf

Secrétariat et abonnements: Nicole Gabert (45.22.38.66)

Publicité (Advertising): Antoine Hermet (43.87.01.39)

Génération 4 est édité par Freeimage, 19 rue Hégésippe
 Moreau, 75016 Paris. Tel: 45.22.38.66, SARL au capital de
 2000 francs.

Dépôt légal: 4ème trimestre 1993. Toute reproduction de
 textes ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de
 leur libre publication. Aucun document ne sera retourné.

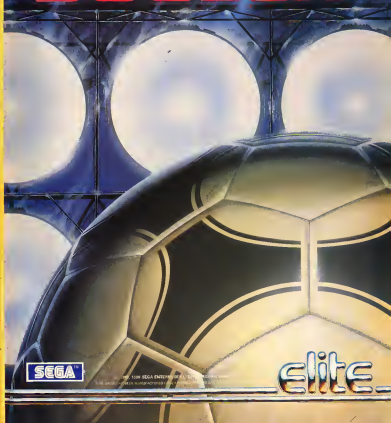
Membre inscrit OJD
 Commission paritaire: 69731
 ISSN: 0967-870X



INDEX DES TESTS

ALFA WAVES	96
ATOMIC ROBOT-KID	88
BATTLECHESS 2	52
BLADE WARRIOR	92-93
BLUE MAX	94-95
BUCK ROGERS	68-69
CAPTIVE	50-51
COUGAR FORCE	66
CRASH COURSE	90
DAS BOOT	92-93
DRAGON FLIGHT	40
FINAL BATTLE	76
FLIP-IT & MAGROSE	54
GEISHA	108
IMMORTAL	44-45
ISHIDO	48
LIGHT CORRIDOR	62
MAGIC FLY	42
MONTHY PYTHON FLYING CIRCUS	114
NITRO	106
NO EXIT	102
OFF-ROAD RACER	98-99
PANG	60-61
PARADROID 90	36
PICK'N PILE	74
POWERHOMER	112-113
POZENIK	86
RICK DANGEROUS 2	38-39
SECRET OF THE MONKEY ISLAND	100-101
SUPREMACY	70
STORMOVIX	94
SNAP	110-111
TIME RACE	72
TURBO LOTUS ESPRIT CHALLENGE	56-57
WING COMMANDER	78-79
WINGS OF DEATH	104

WORLD CHAMPIONSHIP™ SOCCER



SAPRISTI! 3615 GEN4

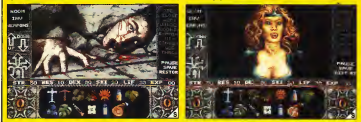
Le téléchargement pour ST est enfin opérationnel sur notre serveur 3615 GEN4, ce qui veut dire que vous allez enfin pouvoir télécharger de chez vous, les démos jouables ou non des meilleurs jeux du mois, voire des previews... Les malheureux possesseurs d'Amiga et de PC devront attendre un peu, le temps que nous terminions le programme nécessaire au téléchargement.

Les possesseurs de ST désirant utiliser le téléchargement doivent évidemment avoir un minitel, être capable de se connecter sur le 3615 GEN4, mais il leur faut aussi un câble reliant le ST au minitel et surtout, le fameux programme Sapristi!, sans lequel rien n'est possible... Vous trouverez un bon de commande dans cet article, afin d'obtenir le programme ou le câble. Enfin, chaque mois, vous retrouverez dans Génération 4 des explications concernant les nouvelles démos du mois!

ELVIRA / ACCOLADE

Vous vous souvenez tous très certainement de ce programme que nous vous présentions pour la première fois l'été 1989, et qui s'annonçait comme un jeu d'aventure très original.

Après un an, il n'a jamais été commercialisé suite au décès de Brian de la société Tynesoft. Heureusement, la compagnie Accolade en a repris les droits, et devrait mettre Elvira sur le marché en novembre, sur Amiga, PC et ST. Cette fois-ci n'est qu'un slide-show animé de quelques images du jeu, mais cela vous donnera vraiment une bonne idée des excellents graphismes d'Elvira.



JE LE VEUX! PUSSEZ-VOUS! MOI LE PREMIER!

Veuillez m'envoyer _____ exemplaires de SAPRISTI pour mon Atari ST, au prix TTC de 15 francs pièce, port compris.
Ha mais je n'ai pas de cible de liaison ST-Minitel! Il m'en faut _____ au prix unitaire de 95 francs port compris. Je remercie Pressimage d'avoir eu la bonne idée de m'offrir Sapristi avec chaque câble.

Loué soit mon nom:
J'habite au:
Dans la belle ville de:

Unique est son code postal:

Je découpe avec regret mon magazine et l'envoie ce coupon à:
PRESSIMAGE 210 rue du Faubourg Saint Martin 75010 PARIS
Je vous remercie de faire vite, je suis très impatient!

NINE LIVES / ARC

Joe le chat est malheureux, parce que tous ses copains chats de gouttière ont été enlevés et sont retenus prisonniers. De manière héroïque, il part à leur secours dans ce jeu de plateau aux graphismes très sympas et dont la possibilité est de très bonne qualité. Nine Lives sera disponible sur ST en novembre. Le demo est l'ensemble du niveau 1, ce qui n'est déjà pas mal, car il faut un certain temps avant de le terminer. La Joe est assez



simple, puisqu'il s'agit, à chaque niveau, d'explorer tout afin de retrouver le fameux chat prisonnier que vous devez délivrer. Joe se dirige très facilement, au joystick, de gauche à droite. Le joystick vers le haut permet de faire un saut sur place. Pour faire des grands bonds, il faut mettre le joystick vers le bas. Plus longtemps vous laissez le joystick vers le bas, plus le saut de Joe sera long. Une barre indicatrice montre d'ailleurs à droite de l'écran. Pour se défendre contre ses nombreux adversaires, Joe dispose d'un yoyo qu'il peut lancer à leur figure pour les assommer quelques secondes. Bonne chance!

NOUVEAU! ALLCOPY SYSTEM COPIE TOUT SUR AMIGA

Enfin un système simple pour faire des copies de sécurité de vos données sans avoir besoin de logiciel, avec les avantages suivants :

- Un programmeur professionnel a conçu le logiciel et l'a fait tester par un grand nombre de personnes. Il est donc sûr et sûr.

- Il est très facile à utiliser. Il n'y a rien de compliqué. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser.

- Il est très simple à utiliser. Il n'y a rien de compliqué. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser.

- Il est très simple à utiliser. Il n'y a rien de compliqué. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser.

- Il est très simple à utiliser. Il n'y a rien de compliqué. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser.

- Il est très simple à utiliser. Il n'y a rien de compliqué. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser.

- Il est très simple à utiliser. Il n'y a rien de compliqué. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser.

- Il est très simple à utiliser. Il n'y a rien de compliqué. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser.

- Il est très simple à utiliser. Il n'y a rien de compliqué. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser. Il est très simple à utiliser.



Où... le commande le dispositif de copie ACS avec logiciel support, livrés à domicile au prix de 395 F + frais d'envoi 20 F.

NOTE: Vous réglez séparément la réception.

Adresse: _____

Code postal: _____

Ville: _____

Pays: _____

Je découpe avec regret mon magazine et l'envoie ce coupon à:

PRESSIMAGE 210 rue du Faubourg Saint Martin 75010 PARIS

Je vous remercie de faire vite, je suis très impatient!

Je découpe avec regret mon magazine et l'envoie ce coupon à:

PRESSIMAGE 210 rue du Faubourg Saint Martin 75010 PARIS

Je vous remercie de faire vite, je suis très impatient!

Je découpe avec regret mon magazine et l'envoie ce coupon à:

PRESSIMAGE 210 rue du Faubourg Saint Martin 75010 PARIS

Je vous remercie de faire vite, je suis très impatient!

Je découpe avec regret mon magazine et l'envoie ce coupon à:

PRESSIMAGE 210 rue du Faubourg Saint Martin 75010 PARIS

AFRANCER
CI
(Europe)

HI-TEC
INVENTIONS

PL 65

BP 30701 TAMERLE
FINLANDE

UN VOTRE MANTIGNEUR QUI VOUS SURVEILLERA
DISPOSITIF ET
LOGICIEL SUPPORT 395 F



OFF-ROAD RACER / VIRGIN GAMES

Cette excellente course de voitures, dans le genre de Super Sprint, obtient ce mois-ci une très bonne note dans Génération 4. Le démo que nous vous proposons est jouable, et permet de participer à la première course seulement. Il est possible d'y jouer seul, à deux ou à trois. Les deux premiers joueurs utilisant le joystick, le troisième joueur le clavier. Gauche et droite servent à diriger la voiture, alors qu'il faut pousser le joystick vers l'avant pour accélérer, et vers l'arrière pour freiner. Le bouton lui permet d'activer une charge de nitro-boost, qui donne à votre voiture une folle vitesse en quelques secondes. Le but du jeu est bien sûr d'arriver avant tous les autres à la ligne d'arrivée, après avoir fait un certain nombre de tours.

Attention, Off-Road Racer est tellement prenant que l'on finit par oublier que ceci n'est qu'une démo.

PAUSE... PRES P TO CONTINUE



SAINT DRAGON / STORM

Testé dans notre précédent numéro, et ayant obtenu une très bonne note, cette adaptation du shoot'em'up de chez Jaleco est aussi bon que Silvergun. Pas besoin d'ailleurs, puisqu'il est des mêmes auteurs. Dans ce jeu, l'ennemi vient du fait que vous dirigez un dragon, dont le seul point faible est la tête. Ainsi, si jamais votre corps entre en collision avec les ennemis, il ne vous arrive rien, et même mieux, cela endommage vos ennemis! Il faut donc, en plus de bien s'aligner sur son feu qui bouge, savoir se protéger en temps voulu. Le démo que nous vous présentons est jouable, et représente la totalité du premier niveau du jeu. De nombreux bonus viennent augmenter votre puissance de feu, mais ça vous le démontrerez bien par vous-même!

PAUSE... PRES P TO CONTINUE



On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD!

DU 10 AU 13 NOVEMBRE 1990 PARIS 1990 JARDINERONS EN VERMOREL HALL B

AMSTRAD EXPO 90

Nouvelle console de jeux Amstrad

Elle est d'enfer

GX 4000

Branchez la nouvelle console Amstrad GX 4000 sur la 408. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec au son à te couper le souffle!

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont étonnantes: 64 Ko de mémoire, un son dément, 52 couleurs parmi 4096, une technique qui assure un état. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche.



990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cost Free! C'est dans tous les kiosques.

* Prix public, génération constante.

Amstrad est plein de nouveautés vous encourage à arriver.

Et en plus, le jour où la voudrez évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, sa puissance de jeu et ses capacités graphiques sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeu, le cordon de raccordement à la prise Pénal, et un jeu de simulation de course infatigable - Barmen Babbar - sur cartouche.



SPELLBOUND / PSYCLAPSE

Ce nouveau jeu du petit label de Psygnosis est l'adaptation d'un jeu de plateau très connu sur C64. Il permet à un ou deux joueurs de remplir une quête pleine de dangers, dans le but de retrouver leur maître de magie, enlevé par les forces des ténéons. La demo du Spellbound est jouable par une ou deux personnes, et ne comprend que le premier niveau du jeu. À vous de découvrir le jeu, mais sachez qu'il faut utiliser les touches de fonction afin de lancer des sorts! Attention, si vous lancez un sort trop complexe pour vous, vous serez des surprises, parfois drôles parfois beaucoup moches.



TURRICAN / RAINBOW ARTS

Ce shoot'n'up basé sur Ataris l'un des meilleurs de l'année, c'est incontournable. La conversion ST est d'une telle qualité que ce n'est sans doute, pour cette machine, le meilleur jeu du genre. La demo que nous vous proposons est la totalité du niveau 1 de Turrican d'Atari, le jeu étant équilibré. Il vous faudra déjà près de 10 minutes de jeu, après plusieurs jeux d'entraînement, pour servir à la fin de ce niveau, qui n'est qu'une infime partie du jeu. Vous dirigez le robot au pistolet, et tirez en appuyant sur la touche. Mettez le pistolet vers le haut pour ouvrir. En visant le pistolet vers le bas, Turrican s'accroît. Si vous appuyez en même temps sur la touche, il dépose une mine! Si vous appuyez en même temps sur la barre d'espace, il se transforme en roue dentée qui part de vous les choses! La barre d'espace, pressée seule, permet d'envoyer un rayon-laser protecteur tout autour de vous, qui détruit une bonne partie des ennemis présents à l'écran. Enfin, pressez Alternatif lorsque vous êtes contre une paroi pour éliminer tous les ennemis présents sur la paroi. Turrican est dérivé, un plein d'actions et de pièces secrètes.



NOUVEAU! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER!



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater!

Sur tes disquettes, tu reviens au cours, tes autres, tes finages, tu n'es pas obligé. Les programmes du 6128 Plus sont tellement de qualité que tu peux bosser et te perfectionner en même temps.

Sur cartouche, édite-toi comme un boss avec les meilleurs jeux dans tous les domaines: Arcade, Action, Simulation, Réflexion, etc.

L'Amstrad 6128 Plus, il est extra. Pourquoi? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a: un super look, un graphique stupéfiant (32 couleurs par pixel), une palette de

4096, un son stéréo époustouflant et deux lecteurs. Le lecteur de disquettes 5 pouces compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches pour les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, bien complet avec un écran intégré, un clavier intégré, un lecteur de disquettes 5 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une minuterie de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement conseillé en version monochrome.

à partir de
2990 F TTC*
COMPLÉT

AMSTRAD

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Caut Pour Caut, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus

Nom: _____ Prénom: _____ TEL: _____

Adresse: _____

Ville: _____ Code postal: _____

Envoyer ce bon à: AMSTRAD 89 75 - 72/78, Grande Rue 93110 SEVRES



ACTION

PC

SPÉCIAL
OS/2

UN **IBM**
A 9000F



TOUT SUR LA HP-48SX

M 1131 - 8 - 25,00 F-RD



AMSTRAD EXPO 90. ATTENTION LES JEUX!



Grande nouvelle pour les accros de la micro. L'Amstrad Expo 90 ouvre du 16 au 19 novembre, de 10h à 19h, à la Porte de Versailles. Au menu, une brochette de nouveautés qui va satisfaire les appétits les plus exigeants : les tous derniers micro-ordinateurs 6128 Plus et 464 Plus ; la super console Amstrad GX 4000 ; des jeux et des logiciels à vous mettre à genoux, présentés en avant-première par les plus grands éditeurs de logiciels. On oublie les nouveaux croco-pins qui vont faire fureur sur vos blousons ! Bien sûr, on peut emmener ses parents. L'Amstrad Expo 90, c'est aussi toute la micro-informatique professionnelle. Ça aussi, c'est unique. Alors, tenez-vous prêts : du 16 au 19 novembre, il y a du nouveau à se mettre sous la dent, Porte de Versailles. Informations sur 3515 Amstrad.

**6^e SALON AMSTRAD
DU 16 AU 19 NOVEMBRE
DE 10H A 19H
PARC DES EXPOSITIONS
PORTE DE VERSAILLES
HALL 8**

**LE GRAND RENDEZ-VOUS DE LA MICRO INFORMATIQUE
PROFESSIONNELLE ET DE LOISIRS**



ACTIVISION: LE POINT

Nous vous l'avons annoncé il y a quelques mois, Mediagenic, le groupe possédant Activision, a décidé d'intégrer la développement du logiciel arcade. La compagnie avait perdu beaucoup d'argent suite à un procès et avait également accumulé des pertes sur l'année à cause d'écarts de l'année Activision Anglaise, chez qui le quasi-totalité des jeux n'ont été ni réalisés. Après avoir séché tout fait entrer la compagnie Infocom, Mediagenic entame cette fois-ci un éditeur qui aura joué un rôle principal sur le marché durant ces dernières années. Activision États-Unis stoppera également la production de jeux PC très rapidement. La compagnie avait été en production sur les jeux pour consoles Gears-Up (Shogun), Valley-Ball, WWF Wrestling, Nintendo E.S., Negative (Tongue Of The Fox) et de nombreux autres. Les derniers produits Activision qui sortent sont Atomic Robo-Kid, Dragon Breed, Spindizzy 2, Hunter, Deuteron. Il semble que les versions Amiga et ST de Die Hard, les adaptations de Die Hard 2, R-Type 2 et le nouveau jeu de l'auteur de Warhead, Folker, ne soient plus au programme de la compagnie. Les jeux, qui étaient en développement, seront certainement rachetés par d'autres éditeurs. Dans un autre état d'attente, aux États-Unis, les derniers programmes devaient être, pour PC, Battletech 2: The Crescent Hawk's Revenge, Shanghai 2 et FM Tomicat.

Un autre problème lié à la future disposition d'Activision vient du fait que la compagnie n'avait plus d'argent, elle ne paya pas les profits qu'elle a distribué depuis près d'un an. De coup, Sierra-On-Line (et Dynamix), qui étaient distribués par la compagnie, ont eu de sérieux problèmes. Des tentatives de rachat de Sierra-On-Line auraient même eu lieu. Fans de Sierra comme nous le sommes, nous vous tiendrons au courant des évolutions de cette affaire. En attendant, les jeux Sierra intérieurement prévus pour cette fin d'année ne semblent pas être du tout.

DragonBreed, l'adaptation du jeu d'arcade du même nom, devrait être disponible le mois prochain sur Amiga et ST, et s'annonce assez réussie. Le jeu est un shoot'em up assez original, puisque vous jouez deux personnages à la fois!



Hunter est une aventure en 3D dans laquelle vous recherchez une planète sur un réseau d'étoiles. Vous pouvez marcher, sauter, faire de la piscine à voile et utiliser encore d'autres moyens de locomotion dans ce jeu original.

Spindizzy 2 est la version 16-bit du très connu Spindizzy qui avait été un meilleur jeu C64. C'est un jeu dans le genre de Marble Madness.



Deuteron est la suite de Millennium 2.2. Fait par le même auteur, c'est un nouveau scénario, plus complexe, et le jeu demande plus de temps avant d'être terminé.



Shanghai 2 se nomme Dragon's Eye. Il est plus beau, comporte plus de données et propose de nouvelles règles de jeu.



Battletech 2 est le nouveau jeu d'aventure, mais les graphismes ne sont pas les mêmes qu'en VGA, et le jeu est 10 fois plus grand que le premier.



FM Tomicat est une simulation de vol aux graphismes somptueux et au réalisme époustouflant.



Ne ratez pas, dans notre prochain numéro, le dossier incroyable sur les jeux de l'an 2000. De l'informatique à la cybernétique, en passant par les CDI, toutes les applications ludiques sur lesquelles travaillent les plus importantes compagnies, ce sera dans Génération 4 numéro 28.

DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour après jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténèbres du labyrinthe vous combattrez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000*.

* selon le volume du labyrinthe vous pouvez gagner jusqu'à votre cagnotte.

GAGNEZ UN AMIGA 2000, UNE CONSOLE ATARI LYNX ET DES CENTAINES DE LOGICIELS...



LEU DE ROSES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer la princesse Zelda, envoyez ce bon : 36 15 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code _____

DARK MAN & GHOST

Par manque de temps, nous n'avons pas pu traiter l'actualité cinématographique de novembre. Si Total Recollé avait toujours sur les écrans le spectacle novembrié à voir, deux films s'annoncent de bonne qualité pour ce mois.

Il y a tout d'abord **Dark Man**, le nouveau film de Sam Raimi, le réalisateur de **Evil Dead** et de sa suite. C'est un film de super-héros assez déjanté et dont la réalisation à l'air de bonne qualité. Sam Raimi devrait bientôt proposer, pour les fans du genre, la trilogie voodoo de **Evil Dead**, que le diaboliste dans la grande médaille ou se traiterait le second film.

Autre film attendu du 6e mois de novembre, **Ghost**, le premier film réalisé par Jerry Zucker, célèbre pour **Sauvage à la loi** des 242 (les adules de l'air) et un pilote dans l'air ou de l'air et un pilote dans l'air. Ce film raconte la vie d'un homme, devenu fantôme. Le film a fait un carton cet été aux États-Unis, et devrait surprendre le public français, ne serait-ce que par ses effets spéciaux, fait à l'ILM, et d'ailleurs aussi.

CAPTIVE 2

Tony Crowther, l'auteur de l'incollable **Captive** (voir le lien dans ce numéro) avoue penser déjà à **Captive 2**. Il compte exploiter des effets de réel, ainsi que des images à l'écran, le premier étant plus basé sur les contacts que sur la réflexion. Vient-il d'ailleurs (prochaine)

DELPHINE SOFTWARE:
UN SECOND COMPACT-DISC

Après le succès du compact-disc des musiques des Voyageurs du Temps, Delphine Software revient en proposant le compact-disc de **Secret Defense**. Ce dernier sera offert dans une édition limitée du jeu. Tout comme le premier, il est disponible par Génération 4, et il vous sera donc possible de l'acheter à la boutique de Pressimage.

WINGS POUR TOUS!

Une version de Wings, le tout dernier jeu de chez Cinemaware sera disponible sous peu, fonctionnant avec SIOX, la première version ne marchant que sur les machines ayant un még. La seule différence vient de la suppression de l'intro animée, sans quoi la jeu est toujours aussi bon!

JOUÉZ LES VIKKINGS!

La compagnie Korum propose un jeu de stratégie et d'aventures se jouant par correspondance. Entièrement géré par ordinateur, **Légende Viking** se joue par courrier. Vous envoyez régulièrement vos ordres aux feuilles d'ordres indiquant ce que font vos troupes, et recevez régulièrement des informations et nouvelles de ce qui se passe. Intéressé, contactez à de nombreux joueurs de participer. **Légende Viking** est un concept de jeu assez nouveau en France, mais particulièrement connu aux États-Unis et en Angleterre. Korum fournit des documents très détaillés, dont les règles et une immense carte en couleur de la région du jeu à tous ceux qui s'inscrivent. Fais d'aventures, renseignez-vous sur le jeu et les lettres en écrivant à Korum, 6 rue Dore, Bat. 1, 77003 Melun.

GÉNÉRATION 4D

Depuis les débuts de Génération 4, nous avons toujours montré les jeux du monde entier, n'hésitant pas à partir dans des contrées lointaines pour aller chercher de l'exclusivité. Le mois prochain, nous voyageurs caréniens dans le temps, pour vous montrer, en un claquement de main, les produits de l'avenir, sous leur CD, CD-i et autres boîtes que nous proposons constructeurs et éditeurs. Science-fiction, œuvre complète ou révolution? Répondez dans Génération 4 numéro 26!

DELUXE PAINT ST: C'EST DÉMENT

Possesseurs de ST, réajustez-vous, car le tout nouveau programme de dessin, **Deluxe Paint**, sera disponible sous peu, en France, en français, grâce à Electronic Arts. Ça tombe bien, puisque c'est le plus complet des programmes du genre pour ST, avec des outils que l'on avait vu à sa juste place sur Amiga. **Deluxe Paint** ST comprendra d'ailleurs plus d'options que le **Deluxe Paint** 3 de l'Amiga, c'est dire! Bref, si vous cherchez l'ultime programme de dessin et d'impression pour ST, vous l'avez trouvé. Sur Amiga, **Deluxe Paint** IV est prévu pour l'année prochaine, mais nous disons nos espérances pointées chez Electronic Arts.



TOUJOURS PLUS FORT...

Ainsi que Domark nous prépare un **Hard Drivin'** 2 pour Noël (voir Génération 4 numéro 26), Targem, le géant du jeu d'arcade, annonce la sortie prochaine de la suite suite: **Race Drivin'**. Le jeu comportera un circuit deux fois plus long, avec des boucles encastrées et d'autres nouveautés, et il sera possible de choisir sa voiture parmi plusieurs modèles. Voici qui pourrait être le hit du Noël 91 pour Domark, qui reprendrait maintenant depuis d'un an les médias (jeux Targem).



US GOLD S'Y BRANDO

La compagnie de Birmingham vient de dévoiler qu'elle vient de signer les droits de Perrin, et elle prépare déjà deux jeux. Le premier est un jeu d'aventure interactif, dans le lignage de l'Indiana Jones de Lucasfilm Games, le second étant un jeu d'action plus classique. Les deux jeux devraient sortir en même temps que le Perrin 3, prévu pour le second trimestre 91.

LE PC FAIT DES ÉMULES...

Nouveaux sort les logiciels américains disponibles uniquement sur PC, comme c'est le cas pour une grosse partie de la production d'Electronic Arts. Fort heureusement, le catalogue vient d'annoncer que des versions Amiga et ST de **LHW Attack**, **Chopper**, excellent simulateur de vol en hélicoptère et **PGA Golf**, tout aussi bon simulateur de golf, devraient voir le jour début 91. Quant au programme du golf, des parcours supplémentaires devraient être disponibles prochainement, sur PC sans un premier temps.

THE ASSEMBLY LINE FRAPPE A NOUVEAU

Les programmeurs de Xenon 2, Interphase, concepteur de **E-Motion** et **Vaccine** travaillent sur un nouveau projet, nommé **Cybertron II**. C'est un jeu d'aventure en 3D où déboulent dans un complexe de tunnels et de couloirs, et dans lequel vous devrez être très attentif. Plus de détails dans un prochain numéro.

IMAGWORKS... TOUJOURS PLUS FORT

Malgré le départ des Blinn Brothers du groupe Microsoft, le moral de la compagnie est au beau fixe. Aux groupes de programmeurs fameux du moment (proches avec Diner et **Wider** Grafta avec **Killing Cloud**) viennent s'ajouter **Darklands** (Rainbow Islands), **Paradise** (M), **On Road-Racer**, **Simulator** qui vont relever un jeu d'action nommé **Fire & Ice**, et **Vivid Image** (Hammamet), **Time Machine**, **Last Ninja**, pour un jeu nommé de manière paradoxale **First Samurai**.

CINEMWARE: DES RUMEURS...

On parle de plus en plus de plusieurs nouveaux jeux Cinemaware. En dehors des simulations de **Boxe**, de **Baseball** et de **Tennis** annoncées dans le sillon des **TVS Sports**, il devrait y avoir un jeu d'action plutôt violent, concernant le footballe, le basketball et le roller. Un Rollerball en quelques mots! Plus de détails prochainement.

ATARI FRANCE RECIDIVE

Cela fait maintenant 3 ans qu'Atari Anglaise livre, chaque Noël, avec les ST, un pack comprenant un nombre fou de jeux gratuits, et d'excellente qualité. Cela fait maintenant 2 ans qu'Atari France vend, chaque Noël, un sac contenant des programmes variés, au prix de 1250F. Quelle initiative!



MICROMANIA

TOP 15

Tous Ordinateurs

TITRE

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

N°

GROS PLAN SUR LA SOURIS

Gros plan sur la Souris, c'est le nom de l'émission télé diffusée tous les mercredis dans le cadre d'Étinc et Tin et Moi, émission jeunesse animée par Eric Guillerio, avec laquelle Génération 4 collabore depuis plus de neuf mois.

Toutes les semaines aux alentours de 11h00, l'actualité des micros et des consoles est passée en revue, vous permettant de visualiser directement les logiciels choisis. Bien sûr, vous ne retrouvez pas le contenu complet de Génération 4, une semaine complète d'émission ne suffirait pas, mais une sorte de sélection opérée par le rédacteur de Génération 4.

Chaque semaine, c'est donc une demi-douzaine de jeux qui vous sont livrés en exclusivité, la majeure partie faisant l'objet d'une critique, l'un d'entre eux d'une preview, et un autre d'un truc et astuces. Une note est donc donnée aux logiciels vous permettant d'apprécier sa réalisation et sa jouabilité, alors qu'un commentaire (passé par le rédacteur d'Étinc et Tin et Moi, Bernard Flament) résume chaque jeu accompagné des images. Depuis peu, de nouvelles rubriques ont fait leur apparition dans la Souris, comme le diagramme très attendu "Les Bonnes". Ce dernier son l'indique, cela traite de quelques secondes des plus chaudes jeux du moment et ce, sans dénigrement, histoire de vous éviter des achats stupides et des déceptions amères. Mais ce n'est pas tout. Gros Plan sur la Souris (comme Génération 4) est le fidèle reflet des événements qui bouleversent l'actualité de l'audio-informatique ludique, comme les collaborations de plus en plus fréquentes entre les majors compagnies de cinéma et les maisons d'édition de jeux. C'est ainsi que nous sommes amenés à traiter des licences de films adaptés sur micro ou console.



Eric Furer et Eric Guillerio (animateurs)

D'autres reportages devraient arriver très vite, portant un oeil seul sur le monde du jeu. Patience...

En aparté, et juste avant cette émission (environ 5 minutes), dans le cadre de la rubrique Vidéo, une présentation produite est également effectuée par Génération 4. Il s'agit en fait de montrer les nouvelles machines, et surtout tous les nouveaux périphériques disponibles offrent bien souvent de nouvelles fonctions aux joueurs. Cette séquence est aussi, bien souvent, l'occasion pour vous de découvrir le contenu de Génération 4 ou de nombreux tests sériés, ainsi que leur contenu en exclusivité. Alors si vous voulez en savoir plus, tous à vos téléviseurs ou magnétoscopes. Nous attendons vos réactions et suggestions sur le 3615 Genie, ou le 3615 A2, ou par lettres à envoyer à Génération 4, Fanta "Sababur" Laderon, 19 rue Héloïse Monseu 75019 Paris



Eric Furer (producteur) et Bernard Flament (rédacteur)

mais...
c'est génial!!!!

*Avant de craquer sur nos prix, flashez sur nos performances!

SOURIS OPTIQUE

Une souris pas comme les autres!

La souris optique GOLDEN IMAGE ne comporte aucune partie mécanique mobile: ni boutons, ni curseurs, pour éviter l'usure et les pannes! Elle ne chauffe pas, ne s'encrasse pas, ne vous offre une précision inégalée: des clics en effluve, non n'ont plus de prix et elle agit en fonction de la lumière.

Modèle ADON ou AMIGA (220 dpi) et PC XT/AT (300/600 dpi) et PC2 (point 68 25) 695 F TTC

490 F TTC

SCANNER A MAIN

Entrez un scanner pour tous!

Le scanner à main GOLDEN IMAGE permet de digitaliser n'importe quel document (photo ou texte) de le retourner à l'aide de l'interface logiciel TOUCH UP et d'imprimer votre document personnalisé. Résolution 400 dpi, 64 tons de gris, largeur de 100 mm.

Modèle ADON ou AMIGA (avec le logiciel TOUCH UP) 1990 F TTC

LECTEUR

Le lecteur du pro!

Entrez une clé géniale - Le lecteur GOLDEN IMAGE vous dit tout! Un design ergonomique, une qualité de fabrication très supérieure à la moyenne et son display intégré en temps réel la pète sur laquelle vous "bavillez".

Modèle ADON ou AMIGA en 3"1/2 990 F TTC

* Durée de vie supérieure à 10 000 heures d'utilisation

GOLDENIMAGE
Vous devez en parler à votre spécialiste micro!

IMAGINE'S
27 41, boulevard Louis MICHEL,
92230 GENNEVILLIERS - Tél. : 47.91.06.25
Fax : 47.91.38.07 - Telex : 620294

QUELQUES BONNES REPONSES A VOS BONNES QUESTIONS.



PC
BIEN DEBUTER
SUR PC 149 F 342 p.

LE GRAND
LIVRE MS-DOS 3.3
199 F 600 p.

LE GRAND LIVRE DE PC TOOLS
Disques 6 100 F 340 p.

BIEN DEBUTER GEM 3 PLUS
99 F 180 p.

BIEN DEBUTER GWPC BASIC
99 F 214 p.

BIEN DEBUTER MS-DOS
99 F 272 p.

AUTODICTIONNAIRE MS-DOS 4.0
249 F avec les disquettes (5" 1/4
et 3" 1/2). 360 p.

8086 PC TOOLS Deluxe 6
79 F 396 p.
LE GRAND LIVRE DE WORKS 2
165 F.

LE LIVRE DE DELUXE PAINT III
145 F 430 p.

LE LIVRE DES MEILLEURS
LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
145 F 360 p.

LE LIVRE DE FLIGHT SIMULATOR 3
145 F 214 p.

LE LIVRE DU PC BASIC
250 F avec les disquettes (5" 1/4
et 3" 1/2). 756 p.

TRUCS ET ASTUCES
IMPRIMANTES PC 195 F avec la
disquette (5" 1/4 ou 3" 1/2). 392 p.

TRUCS ET ASTUCES MS-DOS
149 F 244 p. 179 F avec la
disquette.

TRUCS ET ASTUCES PC
185 F 270 p.

LA SAGA DES KING'S QUEST
38 F 168 p.



AMIGA
BIEN DEBUTER
145 F 336 p.

TEREN C 169 F 272 p.

LA BIBLIOTHEQUE DE LARRY 79 F 162 p.

LA SAGA DES KING'S QUEST
38 F 168 p.

LE GRAND LIVRE DE LANIGA
BASIC 240 F. 710 p. 349 F avec
la disquette.

LE LIVRE DE DELUXE PAINT III
145 F 430 p.

LE LIVRE DU GFA BASIC 149 F
392 p. 249 F avec la disquette.

LE LIVRE DES IMPRIMANTES
299 F 264 p.

LE LIVRE DE LA MASQUE
189 F avec la disquette. 258 p.

LE LIVRE DU LANGUAGE MACHINE
199 F 302 p.

LE LIVRE DU LECTEUR DE
DISQUETTE
299 F avec la disquette. 347 p.

LE LIVRE DE SUPERSE
169 F 380 p.

LE LIVRE DES MEILLEURS
LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
145 F 360 p.

LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX
125 F 216 p.

TRUCS ET ASTUCES 129 F 248 p.
229 F avec la disquette.

TOOLBOX
199 F le livre et le logiciel.



ATARI
BIEN DEBUTER
145 F 336 p.

TEREN C 169 F 272 p.

LA BIBLIOTHEQUE DE LARRY 79 F 162 p.

LA SAGA DES KING'S QUEST
38 F 168 p.

LE GRAND LIVRE DE LANIGA
BASIC 240 F. 710 p. 349 F avec
la disquette.

LE LIVRE DE DELUXE PAINT III
145 F 430 p.

LE LIVRE DU GFA BASIC 149 F
392 p. 249 F avec la disquette.

LE LIVRE DES IMPRIMANTES
299 F 264 p.

LE LIVRE DE LA MASQUE
189 F avec la disquette. 258 p.

LE LIVRE DU LANGUAGE MACHINE
199 F 302 p.

LE LIVRE DU LECTEUR DE
DISQUETTE
299 F avec la disquette. 347 p.

LE LIVRE DE SUPERSE
169 F 380 p.

LE LIVRE DES MEILLEURS
LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
145 F 360 p.

LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX
125 F 216 p.

TRUCS ET ASTUCES 129 F 248 p.
229 F avec la disquette.

TOOLBOX
199 F le livre et le logiciel.

LE LIVRE DE 150 WORD PLUS
165 F 224 p.

LE GRAND LIVRE DE CALIGRAPHIE
199 F 256 p.

LE LIVRE DU DEVELOPPEUR
TOME 1 199 F 544 p.

LE LIVRE DU DEVELOPPEUR
TOME 2 199 F 370 p. 299 F avec
2 disquettes.

LE LIVRE DU GFA BASIC 3.0 199 F
392 p. 249 F avec la disquette.

LE LIVRE DU GRAPHISME 169 F
392 p. 299 F avec 2 disquettes.

LE LIVRE DES IMPRIMANTES
249 F avec la disquette. 334 p.

LE LIVRE DE LA MASQUE
149 F 326 p.

LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX
125 F 166 p.

MEIN MUSIQUE ET SEQUELISERS
99 F 184 p.

735 1.4 ET 126 512 99 F 308 p.

TRUCS ET ASTUCES 299 F avec la
disquette. 345 p.

LE PICK ANTIVIRUS 199 F livre et
logiciel. 158 p.



COMPIUTER
GFA BASIC
3.0 350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

GFA BASIC 3.0 750 F
350 F

MICRO APPLICATION 5 RUE DU FC PERSONNELLE 75003 PARIS/TEL. (1) 47 70 32 44

SEULEMENT POUR LES CLIENTS	NOM
Adresse	
Ville	
Code postal	

© 1987
Micro Application 5 Rue du FC Personnelle 75003 Paris
Date Signature

EDITIONS MICRO APPLICATION

COMME C'EST BON D'ETRE INTELLIGENT

KICK OFF 2

Et le mois prochain,
pour Noël, gagnez
5000 francs!

Comme nous, vous
êtes des fans de
Kick Off 2!
Comme nous, vous
jouez comme des
dieux à Kick Off 2!
ANCO et UBI SOFT
vous proposent un
grand concours,
vous permettant
de gagner, sur 3 mois,
7000 francs!



Ce mois-ci, gagnez **1000 francs** en étant
le meilleur à Kick Off 2!

Pour participer, il suffit de nous envoyer sur une disquette la
sauvegarde d'un de vos plus beaux buts, avec un petit commentaire
expliquant votre but, et vos coordonnées.

Envoyez le tout à Génération 4, Concours Kick Off 2,
19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris.

Disponible sur ATARI - AMIGA
IBM PC - CEM 64
AMSTRAD

ANCO



La carte synthétiseur Ad Lib sur PC et compatibles Attention les yeux! ouvrez vos oreilles!



Les utilisateurs s'élancent dans un monde merveilleux d'aujourd'hui. Les premiers venus découvrent à grand fracas les difficultés arrivées de votre ordinateur. Les repreneurs de votre ordinateur de l'espace internet de l'avenir le sont. Bref, vous êtes le roi de la mer, l'homme de l'avenir et l'homme de l'avenir. Le monde semble se lever à votre arrivée et tout devient rouge. Mais que fait votre ordinateur pendant que tout le monde s'élance à l'avenir? "Bonne nuit, bonsoir", il vous dit que personne ne lui a rien dit à parler. Attention! La carte sonore Ad Lib existe. Elle fait la différence entre l'œil et l'oreille. Le son numérique rend de précieux l'avenir français qui s'élance à l'avenir quelques minutes à la fois de la réalité. Le son est arrivé!

Fonction de la carte Ad Lib:

- 11 voix monophones FM.
- Logiciel (cd) (aka box).
- Amplificateur intégré.
- Émission vocale.
- Manuel du programmeur (en option).
- Programme de composition professionnelle.
- Un séquenceur MIDI (en option).



JAMAIS PLUS L'AVENTURE NE S'ERA SILENCIEUSE.

Vous souhaitez
certains des
jeux compatibles
avec la carte
Ad Lib (liste
comprise sur
demande
et coupon)



Box art
Conquest of Europe



Conquest of Europe
Box art of Europe



Adventures in the Heart of Africa
Adventures in the Heart of Africa



The Great Escape
The Great Escape



The Great Escape
The Great Escape



The Great Escape
The Great Escape

Distribué par **UBI SOFT**
8-10 Rue de Valmy
93100 Montreuil
Tél. (1) 48 57 66 52

Disponible dans les **FNAC** et les meilleurs points de vente.

GRAND CONCOURS TOTAL RECALL

27 questions

1. Quelles est l'histoire de "Total Recall" ?
2. Quel rôle joue le héros ?
3. Quel rôle joue la femme ?
4. Quel rôle joue le méchant ?
5. Quel rôle joue le héros ?
6. Quel rôle joue la femme ?
7. Quel rôle joue le méchant ?
8. Quel rôle joue le héros ?
9. Quel rôle joue la femme ?
10. Quel rôle joue le méchant ?

11. Quel rôle joue le héros ?

12. Quel rôle joue la femme ?

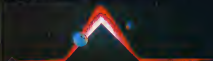
13. Quel rôle joue le méchant ?

14. Quel rôle joue le héros ?

15. Quel rôle joue la femme ?

16. Quel rôle joue le méchant ?

17. Quel rôle joue le héros ?



Envoyez vos réponses uniquement par carte postale à :
VIRGIN GAMES, 10 rue de la République,
69001 LYON, France.
Ou par fax : 078 20 20 20.
Ou par e-mail : totalrecall@virgin-games.com



LES GUERRIERS NINJA

3 GRANDS JEUX D'ARCADE/ACTION

DECOUVREZ LES SECRETS DES
COMBATTANTS DE LA NUIT!

POUR
AMSTRAD DISQUE
ATARI ST
VGMA



DOUBLE DRAGON SHINOBI NINJA WARRIORS



"C'est ravager... Ce sera très vite votre
jeu préféré", GENERATION 4

"Sans aucun doute un jeu très précis",
AMSTRAD 100%

"Une superbe conversion du jeu
d'arcade, un travail absolument
magnifique", TILT

Billy et Jimmy luttent contre le gang des
"Guerriers Noirs"

Le Maître Ninja libère les enfants enlevés
par les gangs

3 Ninjas contre Bangler, le dictateur et
son armée

VIRGIN GAMES S.F.M.I. BP114, 06561 VALBOINNE

RICK DANGEROUS 2

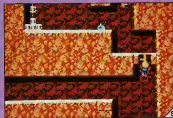
Jean est un véritable aventurier! Si! si! Tenez, il y a quelques semaines, il a tenté l'escalade de son bureau, ce qui est loin d'être facile, tant les piles de papiers qui le jonchent sont en déséquilibre. Après quelques minutes de tension, surtout pour son poisson rouge qui le regardait faire de l'aquarium, Jean a atteint le sommet de la plus haute pile. Hélas!, une chute durant la descente l'a projeté contre le mur en crépi, contre lequel il est venu écorcher son nez. Quelle aventure! Mais ce n'était rien par rapport à ce qui l'attendait avec Rick Dangerous 2.



Quelle ne fut pas ma joie de retrouver ce petit explorateur brun, qui dans cette suite devient comédien à plein temps. Ce doit être un cousin de David Vincent (le héros de la série "Les Enchevêtrements") car comme lui, il sait que les extraterrestres sont là, prêts à réduire le race humaine en esclavage. Il a donc troqué son poque d'explorateur contre une chemise blonde semée de boutons, et sa saharienne contre une superbe cape bleue. Côté look, ça jette: imaginez Robin ayant orné la tenue de Superman. Et dire que c'est ce héros obèse qui doit sauver le monde!

Après un chargement rapide (pour une fois), vous avez le choix entre les cinq niveaux du jeu, directement! Comme je suis curieux de nature, j'en suis de suite commencé par le niveau cinq (l'hiboussin se rhy arrive quand). Et bien, après de nombreuses vies perdues, et en s'arrivant pas à passer le second niveau, je suis vite revenu au premier niveau. Chaque connaissance par un rapide dessin animé banni d'humour.

Alors niveau 1, Rick se retrouve dans Hyde Park où un voleur extraterrestre vient d'atterrir. Son but n'est pas de le détruire, mais de le voler de ses occupants (des robots), afin de s'en servir pour aller détruire l'immense chef sur sa propre planète.



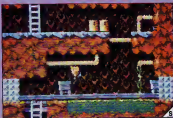
Au niveau 2, on vous explique que le vaisseau est tombé en panne de carburant avant d'arriver à destination, et vous vous retrouvez projeté sur le sol glacé du pôle de la planète arctique, au royaume de Fénix. Ici, vous devez à affronter des Vikings assemblés à des ours. Imaginez le jeu de Didier en voyant des collègues à l'écran: c'est la première fois qu'il voit des gens habillés comme lui!

Le niveau 3 vous transporte ou plutôt vous téléporte, dans la forêt de Vegetables où vous attendent des géants et des hommes-père qui se font un plaisir de vous tondre sur la tête. Ici, les décos et l'ambiance rappellent le premier épisode de Rick Dangerous.

Le niveau 4 vous fait descendre dans les mines de boues radioactives qu'on situe en dessous du repère de Fat Guy. Ici, des esclaves travaillent à collecter la boue qui est en fait un carburant pour les véhicules spatiaux. Vous devrez secourir des lapins (ou type d'écureuilles, mais nous avons quand même) des tonneaux de boues radioactives (qui ne rappellent Donkey Kong) et des fragments de boues vivantes (légalité!).

Enfin le niveau 5 vous amène dans le château de Fat Guy. Pour y accéder, il faudra avoir réussi les quatre premiers (ça doit être déjà un exploit, pour mon cas, ça devait de la science-fiction). Sachez qu'il vous attendent toutes les troupes d'élite de Fat Guy, et qu'il sera très dur d'arriver jusqu'à ce donjon.

Quelles sont les nouveautés par rapport au premier épisode? Les gameplay est tout bonnement plus travaillé, les scrollings sont horizontaux sans que verticaux, les bombes peuvent être lancées (ce qui est vraiment pratique), on peut accéder aux quatre premiers niveaux dans le désordre, et les péages sont vraiment nombreux et originaux. Ça double le volume du jeu de Rick Dangerous possède tout ce que l'on attend d'un jeu de tableaux (mais vraiment tout) et demande aussi de réflexion que de réflexes. Un MUST!



Rick Dangerous 2 / Firebird		Doc. 7/10
GRAPHISME: 70%		Packaging: 7/10
ANIMATION: 76%		Amiga / ST (en vente)
SON: 66%		Jeu en anglais
JOUABILITÉ: 75%		
INTÉRÊT: 91%		
S	F.L.	S.L.
	4	3



DISPONIBLE DANS LES FNAC EN ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

LEGEND OF THE LOST

IMPRESSIONS

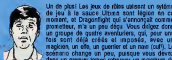
Disponible sur ST & Amiga

TEST AVENTURE

DRAGONFLIGHT



Ce logiciel est prévu depuis si longtemps, que Didier Latil, destiné à le tester depuis la première annonce de sortie de Dragonflight II y a trois ans, a bien dû grandir de quelques millimètres avant de pouvoir enfin y jouer. Réalisé par Thalion, une équipe capable du meilleur comme du pire, sa sortie est un événement. Mais le jeu tient-il toutes ses promesses ?



Un de plus! Les jeux de rôles utilisent un système de jeu à la sauce Litres sont légion en ce moment, et Dragonflight qui s'annonçait comme prometteur, n'a pas peu déçu. Vous dirigez donc un groupe de quatre aventuriers, ça, pour une fois, tout est déjà écrit et impossible, avec un magicien, un elfe, un guerrier et un nain (ouf). Le scénario change un peu, puisque vous devez dans un premier temps retrouver un mécanisme de protection magique pour pouvoir à nouveau ouvrir une École de magie. D'autre part, vous devez aussi découvrir la cause de la disparition des dragons, anciens détenteurs de la Sagesse et des sortilèges les plus puissants. Vous partez donc à l'aventure, allant de ville en ville, pour obtenir des renseignements, remplir quelques missions, et acheter ou vendre tout le matériel nécessaire à votre quête. En ville, lorsque vous abordez quelqu'un, vous avez la possibilité de lui montrer ou de lui cacher un objet, ce qui peut souvent délier les langues. En extérieur, l'échelle du terrain change, et en traversant forêts, plaines et montagnes, vous risquez de vous faire attaquer par des créatures malveillantes. En cas de victoire, les personnages qui ont eu les adversaires gagnent expérience et argent. Dans les donjons, les vagues des colosses et en trois dimensions. Par contre, les pièces et certains endroits sont représentés avec une vue scénaristique, une pièce brisée, un hall à gauche, indiquant la position des personnages et d'éventuels ennemis. Cela permet lors des combats, d'observer un semblant de stratégie pour encadrer les adversaires et protéger vos magiciens. Ceux-ci peuvent bien sûr lancer des sorts (une virginité), à condition d'avoir trouvé des perchoirs de sorts et de les avoir compris. Les graphismes sont corrects sans plus, et les musiques sont elles aussi moyennes. Le système de jeu est assez pratique, avec cependant quelques lacunes, notamment le temps de chargement et d'attente d'une salle à l'écran. Tout en français, et pas trop mal traduit, ce soft peut cependant intéresser ceux qui ne comprennent pas très bien l'anglais, et qui recherchent un jeu simple d'utilisation, d'autant plus que celui-ci possède une carte de jeu assez grande.



Dragonflight / Thalion		Doc: 0/10
GRAPHISME: 61%		Packaging: 0/10
ANIMATION: -		
SON: 54%		
JOUABILITÉ: 40%		
INTÉRÊT:		
60%		

Avisign / ST (en vente)	
Jeu en français	
A.D.	R.T.
F.L.	R.T.

LE TEMPLE DES COMPILS



- 59 NICE: AUCHAN LA TRINITE Route de Lachet
60 CHARLEVILLE: INFORMATIQUE 8 rue du petit bois
61 NICE: LE CHATEAU CONFORMA ROUTE RN 55
62 NICE: AUCHAN ROUTE DE GENÈVE
63 MARSEILLE: CARREFOUR Avenue P. Maitrot
64 MARSEILLE: VIRGIN MEGASTORE 18 rue Saint Florant
65 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
66 NANTES: VIRGIN MEGASTORE 18 rue Saint Florant
67 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
68 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
69 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
70 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
71 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
72 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
73 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
74 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
75 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
76 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
77 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
78 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
79 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
80 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
81 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
82 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
83 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
84 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
85 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
86 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
87 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
88 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
89 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
90 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
91 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
92 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
93 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
94 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur
95 NANTES: AUCHAN 28 rue Pasteur

ET PLUS DE
20 AUTRES
COMPILS
EN VENTE
PRES DE
CHEZ VOUS

Avant d'être une rock-star internationale, Jean fut le plus connu des chasseurs d'insectes. Il collectionnait à tout va, papillons, abeilles, mantes religieuses et goélands (nous n'avons jamais réussi à le convaincre que les goélands n'étaient pas de gros insectes...) C'est donc avec nostalgie qu'il s'est mis aux commandes de la Mouche Magique d'Electronic Arts. Il nous raconte...

MAG C FLY



Electronic Arts m'a découvert fort ce matin, avec The Idolator, Power Rangers et Magic Fly. Dans ce dernier, j'ai été élu dans un futur éblouissant où la technologie est très avancée. Le dernier bijou de nos années d'adolescence est le Magic Fly, vaisseau d'inspection forensique armé. Sa destination : un planétarium maléfique nommé LB-400-21. C'était des rapports d'espions dans le secteur, il servait de base avancée pour les Ciel Froid, voir même la torture. On se souvient également d'avoir caché les derniers vestiges de contact à la Maf. Vingt ans après, vous l'acceptez (de votre façon, vous l'avez pas le choix), est d'arriver dans le complexe scientifique du planétarium et d'entreprendre tout ce que vous voulez sur votre base de données, à l'aide d'un scanner. Vous devez aussi, après avoir enregistré les données du Maf, obtenir le planétarium. Pour cela, on a écrit le Magic Fly d'un Nouveau-Piquet Abstrait. Une fois que cette arête est enclenchée, elle se dirigera à toute vitesse vers le dépôt d'armes nucléaires de la station ennemie et la fera sauter (et vous avec, si vous n'êtes pas parti à la vitesse de la lumière).

À première vue, ça semble assez simple, mais démontez-vous, car il faut apprendre à manier le Magic Fly dans les didactes du studio remplis de vaisseaux d'observation, de chasseurs rapides et d'obstacles en tout genre. Les commandes du Magic Fly deviendront un peu d'entraînement, car on utilisera à la fois le joystick et la souris pour tenir le joystick, seul. Le vaisseau avance, l'angle, à l'intérieur, bref tous les mouvements sont possibles, excepté la marche arrière.

Tout figure sur le tableau de bord principal : le secteur d'armes, le radar cartographique (qui offre un peu de confort), la fenêtre de vidéo (qui peut prendre tout l'écran), les réserves d'énergie, le contrôle des dégâts, l'accès à la base de données. En actionnant les triangles d'action de chaque écran vous avez accès à une nouvelle option. Par exemple en appuyant sur les touches, vous avez un tableau qui apparaît, sur lequel figurent toutes les armes avec une vue de celles-ci en 3D.

Le Magic Fly bénéficie d'options très intéressantes telles que le laser de données qui ne reçoit à chaque fois que vous activez le scanner sur un vaisseau ennemi. Après quoi, en le consultant, vous apprendrez les points faibles de chaque ennemi, ce qui constitue l'un de vos atouts. À côté de l'image du vaisseau apparaissent les données sur la vitesse, l'armement et l'état du vaisseau, agissant ou inoffensif. Bref, un vrai caillou.

Le radar est en fait un tracé de carte automatique. Il enregistre la position que vous avez parcourue, et permet aussi de repérer l'ennemi.

Si tout cela paraît bien compliqué, il faut savoir qu'après avoir lu le documentation et s'être entraîné quelque temps, on passe très facilement d'un écran à un autre.

L'entraînement est assez facile au début du jeu, mais de toute façon on peut aller aussi loin sans (rien ça veut dire le fait de la mission). Le vaisseau est équipé de lasers à trois niveaux de puissance et de missiles. En cours de jeu vous aurez accès à de nouvelles armes pour la plupart débloquées : mines (parfois on se les fait sauter), missiles (parfois on se les fait sauter), et de longues pontes (parfois on se les fait sauter).

Il y a des files tendues au travers des passages, et qui vous envoient dans le désert d'ennemis des puissances nucléaires. Le CAT se fait aussi très efficace dans ce cas, jusqu'à l'ère des robots mécaniques sur tout ce que vous pouvez. L'option "Fly" vous permet de faire un demi-tour express dans le tunnel.

De temps à autre, des rangers d'ennemi font leur apparition. Si collectés vous pourriez refaire le plein de carburant (peut-être), d'ailleurs, nous aussi sauvegarder votre partie et faire des réparations.

Dans le graphique, on peut faire le jeu d'arcade Star Wars, mais on trouve plus de détails et de détails dans les 3D. Les données d'une animation fluide et très rapide. Lorsque le turbo est enclenché, je vous jure que ça décoiffe.

De plus, le scénario est assez sympa, et il change un peu de ceux dans lesquels il faut détruire tout ce qui passe à portée des lasers. Dans Magic Fly, il faudra jouer avec stratégie et finesse car l'ennemi est compliqué. Au final, Magic Fly est un excellent jeu, qui plaira plus particulièrement à ceux qui ont apprécié Tracker ou Center Command.



Magic Fly / Electronic Arts	
GRAPHISME: 68%	Doc: 7/10
ANIMATION: 88%	Packaging: 6/10
SON: 52%	Amiga / ST (en vente)
JOUABILITÉ: 75%	Jeu en anglais
INTÉRÊT: 78%	D.L. B.F. R.F.
	F.L. S.L. R.D.

GREMLINS 2

Vous avez aimé le film ? Pas nous. Enfin, pas rancuniers, nous avons tout de même jeté un coup d'oeil à ce premier jeu marquant le retour d'Elite à... l'activité. Robert et Betty se sont plongés au milieu des Mogwais et Gremlins...



Gomez, le petit Mogwai de Billy s'est réveillé accidentellement, dormant ainsi sagement à quatre nouvelles créatures. Le lendemain, ces charmantes bêtes se sont transformées en Gremlins destructeurs, et ont fait le plein dans le magasin de produits. Dans le laboratoire planétaire, les Gremlins, qui ont profités au cours de la nuit, ont bu des liquides expérimentaux, et leur relation doit être changée. Billy et Gomez doivent donc leur faire avant qu'ils ne cherchent la ville de New York. Ils ont tous les ingrédients pour commencer, les Gremlins ont quand même une spécialité mortelle: Daryl se transforme en ballon et s'envole tout sur son passage. Electre Electrode les

gare, George est amoureux et pyromane, Sissy Girl envole des avions militaires, Pigeon bécote partout, etc. Beaucoup d'autres idées malicieuses qu'il y a dans Gremlins. Heureusement que Billy peut ramasser des bonus à des armes improvisées (torches, mégaphones, tomates, baby, etc.), mais les autres ont une dure tâche. Quand Billy va un Gremlin, une bête étrange s'il arrive à l'attrapper, elle lui servira de machine à échange pour acheter d'autres armes. Après chaque niveau, Billy doit ramasser le bonus qui lui permettra de continuer le jeu. Gremlins 2 se classe dans les jeux de l'ère, mais et collectes d'objets, on a fait beaucoup de choses, à chaque niveau, l'ennemi ou le joueur et le joueur s'avance. Les ennemis ne s'arrêtent pas forcément du premier coup, et le manque de scoring ne permet pas de les voir venir. Les sept vies données en début de partie ne sont donc pas de trop, vu la difficulté du jeu. Avec des costumes précis, colorés et des personnages humoristiques, Gremlins 2 ne déçoit pas les fans du film. Mais il n'aurait pas pu être que n'importe quel jeu de la série.

Gremlins 2 / Elite	
GRAPHISME: 60%	Doc: 6/10
ANIMATION: 58%	Packaging: 6/10
SON: 67%	Amiga (en vente)
JOUABILITÉ: 55%	ST (novembre)
INTÉRÊT: 60%	Jeu en anglais
	D.L. B.F. R.F.
	F.L. S.L. R.D.

... ENQUÊTE, ENIGMES.
REFLEXION, STRATEGIE...

DECLIC: une compilation
à vous réveiller les
neurones !
contient

- Manoir de Morieville
- Chessmaster 2000
- Trivial Pursuit
- Wallstreet
- Tetris

Disponible
sur Atari ST,
Amiga, IBM PC
et compatibles

Ubi Soft
Ubi Soft
Ubi Soft



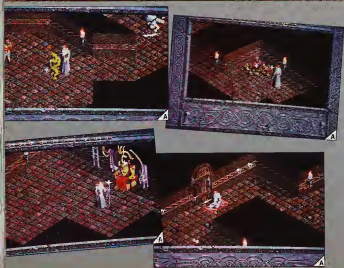
Immortel et grand, voilà ce qu'a toujours rêvé d'être Didier Latil. Electronic Arts est bon avec lui, et lui permet avec ce jeu d'avoir une chance de devenir immortel. Mais Didier réussira-t-il à vaincre les nombreuses épreuves de ce jeu qui rentre directement en compétition avec Cadaver? Vous le saurez dans le prochain épisode... Bon, lisez le test!



The Immortal est un jeu d'aventure/arcade, se passant dans un monde médiéval, peuplé de magiciens, de gobelins, de trépas et de dragons. Mordant, le vieux sorcier qui vous a tout appris en matière de magie, vous est apparu récemment dans des rêves. Ces derniers vous ont amené jusqu'à un donjon, au plus profond d'un monde vieux comme le monde. Vous devez aller à la recherche d'un objet magique au début, le scénario va évoluer au cours des trois niveaux qui constituent l'aventure, et de nombreuses énigmes vous aideront à franchir un redoutable dragon. Votre personnage, tant que les créatures rencontrées, se déplacent dans des pièces et des couloirs en 3D. Les déplacements se font grâce au joystick, et vous pouvez automatiquement les modifier à l'approche d'un ennemi. Vous pouvez alors, soit donner un "grand coup" de magie de haut en bas, soit un coup moins puissant au niveau du torse de votre ennemi. Vous pouvez aussi élever au coup, en vous penchant à droite ou à gauche. La touche "espace" permet d'activer ou d'inactiver votre magie, à partir d'un objet que vous

avez ramassé. En parcourant le donjon, vous trouvez en effet des objets (poisons, parchemins, gemmes, armes, poisons...) à même le sol, dans des coffres ou sur les corps des ennemis que vous avez vaincus. Tous ces objets doivent être utilisés judicieusement, car généralement, ils ne sont utiles qu'une ou deux fois. De tels nombreux pièges et énigmes vous font obstacle. Pour certains il faut bien réfléchir, tandis que pour les autres il faut faire preuve de coordination et d'excellentes réflexes. Très simple pour ce qui est du mouvement, ce logiciel fait beaucoup moins quant à la maîtrise de l'un ou l'autre niveau, et le nombre fait pas pour être fatal. Cette difficulté est surtout due au fait qu'il n'y a pas de sauvegarde, hormis un score en fin de chaque niveau, qui permet de recommencer directement au début du niveau suivant. Chaque niveau est différent des autres, de par la musique tout d'abord, on reconnaît (et parfois on ignore), mais par les décors aussi, qui varient quelque peu. Niveaux sont surtout les créatures rencontrées et la façon de passer les obstacles qui divergent totalement. Enrichissement, les salles, les décors et les créatures sont variés, les animations des personnages et surtout de votre personnage sont à la fois détaillées, vives et réalistes. Avec, vous

THE IMMORTAL



CADAVRE / IMMORTAL

Les jeux étant assez proches, on est bien sûr amené à se demander si ce jeu est vraiment d'un autre monde que celui de Cadaver. La réponse est oui, car les deux produits sont excellents et proposent des scénarios vraiment originaux pour ce type de jeu.

Cadaver est bien plus axé sur l'arcade, les combats étant plus simples, mais les décors sont plus complexes, avec beaucoup de salles d'objets. L'avantage à Cadaver sur le graphique et sur la durée de vie.

Plus arcade que Cadaver, Immortal est plus difficile à jouer. Il est par contre moins beau graphiquement, mais se rattrape largement sur les animations.

À vous de choisir, mais nous, on vous conseille le deuxième!



avec aussi l'occasion d'admirer des décors de façon de mourir, trépas, divoué par des araignées, empoalé, avallé par un ver géant... C'est tellement bien fait que cela en devient (presque) un plaisir de perdre. Malgré graphisme du jeu, on a l'impression d'être dans un monde de magie. Malgré graphisme qui en fait un très bon jeu concurrent pour Cadaver.

The Immortal / Electronic Arts	
GRAPHISME: 65%	Doc: 7/10
ANIMATION: 94%	Packaging: 6/10
SON: 56%	Amiga / ST (en vente)
JOUABILITÉ: 25%	Jeu en anglais
INTÉRÊT: 95%	J.A. B.F. R.E.
	F.L. B.L. F.A. S.



10 VOL. 2
MEGA
HITS



Existe dans les versions
ST / AG / PC 3.5 / PC 5.0

UBI SOFT
Entertainment Software

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée
75015 PARIS
Tél : (1) 45 00.99.88
Metro Argentine

COCONUT REPUBLIC

13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (+) 43 53.61.66
Metro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C. Ché Le Trappeur - Box
34000 MONTPELLIER
Tél: 07.58.58.88

COCONUT GRENABLE

8, cours Barrat
38000 GRENOBLE
Tél : 78.50.89.41

SPECIAL FETEȘ

Amiga 500

3 290 F

Ouvert de 10 H à 19 H du mardi au samedi (sauf République, ouvert du lundi au samedi)

AMSTRAD CP

[illegible]

MATERIEL

[illegible]

COMMODORE 64

[illegible]

DESTROY

[illegible]

NTADI STE/STE

COMPASSION	700	PIE BAKED IN PLASTER	700
CONCERN	701	PIE IN A TOLL	701
CORRUPTION	702	PIE PLOTTING	702
COURTESY	703	PIE RAINBOWS AND RISK 2	703
CRAFTY W	704	PIE RAINBOWS AND RISK 2	704
CRAZY	705	PIE RAINBOWS AND RISK 2	705
CRAZY	706	PIE RAINBOWS AND RISK 2	706
CRAZY	707	PIE RAINBOWS AND RISK 2	707
CRAZY	708	PIE RAINBOWS AND RISK 2	708
CRAZY	709	PIE RAINBOWS AND RISK 2	709
CRAZY	710	PIE RAINBOWS AND RISK 2	710
CRAZY	711	PIE RAINBOWS AND RISK 2	711
CRAZY	712	PIE RAINBOWS AND RISK 2	712
CRAZY	713	PIE RAINBOWS AND RISK 2	713
CRAZY	714	PIE RAINBOWS AND RISK 2	714
CRAZY	715	PIE RAINBOWS AND RISK 2	715
CRAZY	716	PIE RAINBOWS AND RISK 2	716
CRAZY	717	PIE RAINBOWS AND RISK 2	717
CRAZY	718	PIE RAINBOWS AND RISK 2	718
CRAZY	719	PIE RAINBOWS AND RISK 2	719
CRAZY	720	PIE RAINBOWS AND RISK 2	720
CRAZY	721	PIE RAINBOWS AND RISK 2	721
CRAZY	722	PIE RAINBOWS AND RISK 2	722
CRAZY	723	PIE RAINBOWS AND RISK 2	723
CRAZY	724	PIE RAINBOWS AND RISK 2	724
CRAZY	725	PIE RAINBOWS AND RISK 2	725
CRAZY	726	PIE RAINBOWS AND RISK 2	726
CRAZY	727	PIE RAINBOWS AND RISK 2	727
CRAZY	728	PIE RAINBOWS AND RISK 2	728
CRAZY	729	PIE RAINBOWS AND RISK 2	729
CRAZY	730	PIE RAINBOWS AND RISK 2	730
CRAZY	731	PIE RAINBOWS AND RISK 2	731
CRAZY	732	PIE RAINBOWS AND RISK 2	732
CRAZY	733	PIE RAINBOWS AND RISK 2	733
CRAZY	734	PIE RAINBOWS AND RISK 2	734
CRAZY	735	PIE RAINBOWS AND RISK 2	735
CRAZY	736	PIE RAINBOWS AND RISK 2	736
CRAZY	737	PIE RAINBOWS AND RISK 2	737
CRAZY	738	PIE RAINBOWS AND RISK 2	738
CRAZY	739	PIE RAINBOWS AND RISK 2	739
CRAZY	740	PIE RAINBOWS AND RISK 2	740
CRAZY	741	PIE RAINBOWS AND RISK 2	741
CRAZY	742	PIE RAINBOWS AND RISK 2	742
CRAZY	743	PIE RAINBOWS AND RISK 2	743
CRAZY	744	PIE RAINBOWS AND RISK 2	744
CRAZY	745	PIE RAINBOWS AND RISK 2	745
CRAZY	746	PIE RAINBOWS AND RISK 2	746
CRAZY	747	PIE RAINBOWS AND RISK 2	747
CRAZY	748	PIE RAINBOWS AND RISK 2	748
CRAZY	749	PIE RAINBOWS AND RISK 2	749
CRAZY	750	PIE RAINBOWS AND RISK 2	750

AMIGA-

[illegible]

VENTE PAR

CORRESPONDANCE

COCOONIT

13, bd Voltaire
75011 PARIS

COCONUT

ADDITIONAL INFORMATION

SPECIAL FETES

ATARI 520 STE

2 990 F

TITRES

PRD

ADRESS

2008 1 10

14

CODICE POSTALE

Date of extinction—?

Relocation aux fins de paiement d'impôt: _____ x 15

Available ☐ Comments ☐ Date: **TOTAL =** Paiement : en pain ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐

Je pousse projet au tecteur à l'écopole. J'en appelle 300 par l'été de 2011.
Je suis une femme, responsable de la vie de la ville.

PLEASE CONTACT JAMES JOHN CRISTEN AT 503-255-1111

AGENCY CM 67 04 60 04 MONTHS

ISHIDO

Particulièrement tourné vers la philosophie chinoise, Didier Latit a enfin trouvé un jeu lui permettant de s'adonner à son loisir favori: la divination. Maintenant, il joue à Ishido et demande à l'oracle: "Oriclé, m'as-tu un jour plus de 12 mètres 10?" Soit le jeu est excellent, soit l'oracle donne toujours une réponse négative, car depuis que nous lui avons prêté le jeu, Didier passe son temps sur cette nouveauté Accolade.



Ishido est un jeu de réflexion très intéressant, et de plus il s'agit d'un jeu de société qui peut être joué à deux ou à quatre. C'est un jeu de société qui est très intéressant, car il permet de développer sa réflexion et sa stratégie. C'est un jeu de société qui est très intéressant, car il permet de développer sa réflexion et sa stratégie.



Didier Latit

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: -

SON: -

JOUABILITÉ: 10%

INTERÉT:

91%

Doc. 610

Packaging: 910

Artiste (nouveau)

PC (en vente)

Jeu en anglais

J.O. E.Y. E.Y.

P.L. S.L. P.S.

P S S S

PUZZNIC

Le plus amusant le plus fantastique casse-tête du monde arrive enfin sur votre écran. Le jeu d'ambiance PUZZNIC est composé de 144 niveaux de difficulté croissante.

vous devez bouger et faire disparaître des blocs. Cela s'a l'air facile!

Le jeu est incroyablement simple - tout est air l'air facile! PUZZNIC est prêt à passer de longues nuits de frustration et d'excitement!



Captive

Ce nouveau jeu de chez Mindscape n'a rien à voir avec le film du même nom ! Largement pompé sur Dungeon Master et Chaos Strikes Back, Captive est le premier jeu 16-Bit d'un ancien programmeur 8-bit, ce qui peut laisser craindre que le jeu ne soit pas à la hauteur de ses ambitions. Pourtant, depuis que la rédaction de Génération 4 l'a reçu, bon nombre de nos testeurs ne viennent plus très tôt le matin... Alors, Captive, événement de l'année ou premier soft soporifique ? Jean a mis son nez dedans (si j'ose dire...)



Mieux que Dungeon Master et Chaos Strikes Back ? Eh bien c'est fait ! Captive est en fait un Dungeon Master puissamment liv. Ragnant le monde du jeu, il vous entraîne dans un monde dont vous ne connaissez rien. Vous vous réveillez en effet après un long sommeil de deux cents ans dans une station planétaire abandonnée. Que faites-vous ? Vous n'en savez rien. Vous ne connaissez ni la cause de votre incarcération, ni le lieu où vous êtes détenu. Par contre, vous trouvez une réalité à vos pieds. Une réalité plutôt mystérieuse, puisqu'elle coïncide avec un monde d'espion grec à l'antique.

En le consultant vous découvrez qu'il s'agit d'un nouveau modèle de télécommande. La ABC 500XUIT permet de commander une vaisseau spatial et quatre droïdes. Vous avez accès aux mêmes le jeu de votre prison. Un coup d'œil à l'écran (jeu de la gauche) vous révèle la station sur laquelle vous vous trouvez, mais un champ de force en bouche l'accès.

Après avoir fait connaissance avec votre attaché-case, vous devez quitter les droïdes. Pour cela, il suffit d'entrer les codes dans un système interne. Sur les quatre, vous avez deux robots et deux droïdes. Les robots sont d'excellents combattants puisque dotés d'une forte constitution, mais disposent d'une vision limitée rendant le jeu difficile, ce qui n'est pas le cas des droïdes. En examinant l'écran, on remarque une planète qui digresse. On sent la première voie laquelle vous vous dirigerez. Vous êtes en solo, sélectionnez la planète bleue si vous ne voulez pas affronter les plein écran. Vous arrivez dans un monde peu accueillant, peuplé



de créatures, et où l'on trouve une végétation étrange, des murs, et après une exploration rapide, une porte. Une fois que vous avez trouvé le code d'accès à l'intérieur du complexe, vous êtes guidé dans les sous-sols. C'est parti pour le Dungeon Master. A peine entré, la porte se referme derrière vous, et vous vous retrouvez dans une petite pièce avec un pack d'explosifs, un message et... un pistolet à court. Pas d'armes autres ! Mais en inspectant bien les murs, on en trouve un autre, peu différent, puisqu'il semble monté sur des roulettes. Il suffit donc de le pousser, ce qui n'est pas des plus simples, puisque cette mécanique ne figure pas dans la documentation. Voilà donc la solution : appuyer l'écran "ouvrir" avec le bouton droit de la souris. C'est à ce moment-là qu'une bande de loupes profite de votre étonnement pour vous attaquer. Allez à la prise de courant, mettez les droïdes et tirez sur les ennemis. Et oui, ainsi donc vous dirigez des robots, ceux-ci peuvent très bien utiliser l'électricité comme une arme. Notez d'ailleurs que lorsque la puissance de ces derniers est basse, il sera possible de les recharger, toujours en utilisant les prises de courant. Attention cependant à ne toucher aucun objet tant que vous avez encore de l'électricité en vous, sinon il exploite ! Et c'est parti pour l'exploration d'un complexe relativement étendu, peuplé de créatures diverses mais toujours agressives. Heureusement, après quelques combats, vous trouvez des

machines qui contiennent votre monnaie, vous vendent des armes et fournissent un pack d'approvisionnement avec lequel vous marchez au plafond (sans qu'il ne consomme énormément d'énergie), un laser, un pack torpille, des bombes, qui relâchent les vaisseaux ennemis avec un pistolet, sont très utiles et font pas mal de dégâts, et bien d'autres armes et gadgets. Il y a par exemple la caméra qui permet d'être vu dans des pièces avant que vos personnages n'y soient, ou encore les mines, très pratiques pour éliminer les adversaires furtifs. Enfin, les machines peuvent dégrader les objets, vous devez vous méfier, ce qui n'est pas négligeable.



Au bout d'un moment vous trouvez une laborantine avec un savant qui ne vous attaque pas (du moins jusqu'au premier coup que vous lui portez). Après votre premier coup, celui-ci se transforme en monstre, et vous voilà prêt pour un nouveau combat. Tuez-le et vous obtenez sur lui un mot de passe. Utilisez-le sur l'ordinateur de la laborantine, et vous récupérez une sonde.

Sur chaque planète, vous devez récupérer la sonde que vous garderez à la planité suivante. Mais avant de quitter la base, vous devez lancer un pack d'explosifs dans la salle des générateurs, et rejoindre à toute vitesse votre vaisseau avant que tout n'explose. Une fois en orbite autour de la planète, libérez la sonde ou votre carte, et celle-ci vous désignera votre prochaine destination.

Chaque nouvelle planète propose une base avec des machines d'efforts. Chaque nouvelle base est également plus grande, comporte des nouveaux monstres et objets, et vous demandera donc plus de temps à compléter. Au fur et à mesure de votre aventure, vous apprendrez des détails sur votre vaisseau, et le lieu de votre destination. Mais attention, votre quête ne sera pas facile.

Après, dès la seconde base, vous serez attiré à un complexe de plusieurs niveaux. La troisième base est infestée de monstres, et on y trouve également des territoires qu'il faut découvrir en utilisant un mot de passe sur ordinateur, un mot-clé que vous pouvez décider à plusieurs niveaux, et bien d'autres surprises. En fait, la grosse réussite de Captive est de surprendre



constamment le joueur avec de nouveaux événements, monstres, objets.

C'est caractéristique, vos personnages n'en ont pas beaucoup au début du jeu. Chaque victoire ou un victoire leur permet de gagner des points d'expérience, qui peuvent être dépensés afin d'augmenter vos caractéristiques. Une fois que certaines d'entre elles atteignent un certain niveau, vous en obtenez une nouvelle. Avec des graphismes d'une beauté exceptionnelle, Captive est le seul jeu de rôle, depuis Dungeon Master, capable de montrer le joueur en alerte permanente durant des jours entiers. Cela fait mentionner une semaine que j'y joue jour et nuit, et je suis de plus en plus pris par le jeu. L'ambiance y est pour beaucoup, les sons sont excellents, les effets sont très impressionnants, et un oeil apparemment vide... vous avancez lentement, tout en faisant des plans, quand soudain des lasers retentissent. Vous vous réjouissez ! Héhé ! Et ces armes régulièrement. Vous entendez en effet les bruits des monstres et robots des salles voisines, plus ou moins fort selon la distance.

Bref, si vous avez aimé Dungeon Master et Chaos Strikes Back, vous adorerez Captive, qui possède une durée de jeu très importante. En effet, une fois le jeu terminé il ne faut pas un bon bout de temps, le jeu peut offrir une nouvelle galaxie, totalement différente, et vous pouvez recommencer UN des jeux de l'année !



Captive / Mindscape

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 72%

SON: 88%

JOUABILITÉ: 30%

INTÉRÊT:

96%

Doc: 8/10

Packaging: 9/10

Anima / ST (en vente)

Jou en anglais

DL, SF, NP

FL, SL, RO

S





Présenté en preview il y a deux numéros, Pang ne sera finalement que maintenant. Je vous rappelle que c'est une adaptation du jeu d'arcade de chez Mitchell dans lequel un ou deux joueurs (simultanément) ont pour objectif principal de détruire toutes les boîtes présentes à l'écran dans un temps limité. Bien sûr, le jeu dispose de nombreuses options renforçant son intérêt. En effet, comme il serait trop facile de tirer sur trois ou quatre boîtes bondrées, chacune d'entre elle se divise en deux dès que vous le touchez, cette opération intervenant trois fois. Si vous comptez bien, d'une boule vous en obtenez huit. Avouez que le jeu devient alors nettement plus difficile, surtout si vous tirez sur tout ce qui bouge sans adopter de tactique, car vous aurez vite fait de vous retrouver avec une multitude de boules à éliminer, ne sachant plus où vous réajuger. De plus, le rebond de ces boules dérive à chaque division, les plus petites vous permettant à peine de passer en dessous.

Pour vous aider dans le jeu, petites catanées boules les de leur division fabriqueront des bonus. Ils sont de plusieurs types : un double tir vous permettant de vous sortir de situations délicates, un tir rebondissant un véritable mur sur lequel les boules viennent échoier, un patolet avec lequel vous pouvez tirer sans limitation et très rapidement, une herbage ligant toutes les boules à l'écran, un écran protecteur vous protégeant (une seule fois). Mais dans ces bonus peut se planter également un minis. En effet, l'un d'entre eux déclenche l'abolition totale de toutes les boules à l'écran, rendant la partie pratiquement perdue d'avance, difficile de faire face à une tentation de propédece à la fois.

Autre difficulté, dans les niveaux supérieurs après avoir des obstacles sous forme de plate-formes et de murs. Si certains d'entre eux se déclenchent lorsque vous touchez dessus, libérant par la même occasion les boules reliées précédemment, d'autres seront indémontables, obligeant ainsi les trajectoires des boules. Plus tard, certaines zones du jeu seront inaccessibles directement, vous obligeant à emprunter des chemins bien particuliers comme des échelles par exemple. A noter l'apparition d'ennemis venant troubler le bon déroulement du jeu, en effet en échoier les boules ils peuvent les multiplier sans que vous puissiez intervenir. De plus, si vous les touchez par mégarde, vous ne pourrez plus tirer pendant quelques secondes.

La réalisation de Pang est exceptionnelle avec de superbes graphismes, très proche de la version arcade, très colorée (voir 32 couleurs et beaucoup plus en interruption). La musique présente tout au long de l'action convient parfaitement au jeu et l'animation des personnages comme des boules est excellente. De plus l'interface du logiciel n'est plus à déconseiller, ce mélange d'Arkanoid et d'Astéroides rendant la joystick difficile à manier. Pang plaira à tous, amateurs de jeux d'arcade et autres !

PANG

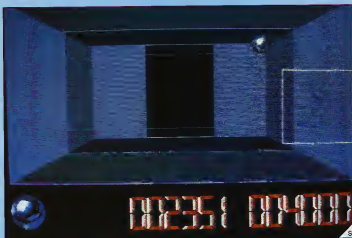


Grand fan d'Arkanoid et d'Astéroides, Frank s'est jeté sur ce nouveau jeu signé Ocean France, adapté d'un jeu d'arcade peu connu chez nous... Son air heureux me laisse présager qu'il a bien aimé ce soft, mais jusqu'à quel point ?



Pang / Ocean		Oct. 1990 Packaging: 770	
GRAPHISME: 92%		Amiga / ST (novembre)	
ANIMATION: 81%		Jeu en anglais	
SON: 76%		J.D. S.F. R.R.	
JOUABILITÉ: 90%		S.L. S.L. F.G.	
INTERÊT: 92%		NEW	

LIGHT CORRIDOR



Après s'être éclaté sur Pang de chez Ocean, Frank a retrouvé avec plaisir une boule dans ce nouveau soft de chez Infogrames, qui propose un nouveau concept de jeu, selon la compagnie...



Retrouver les couleurs perdues dans un couloir sans fin et ramener la lumière, c'est le but de ce jeu. Pour cela, vous manœuvrez une raquette à l'aide de laquelle vous devez pointer une boule à travers plusieurs stapes, chacun correspondant à une couleur. La progression se déroule de la manière suivante. Vous débutez avec la balle d'acier collée à votre raquette, à vous de la glisser à l'endroit voulu sur l'écran et de cliquer sur la souris pour commencer. Bien sûr, le couloir est truffé d'obstacles et suivant les niveaux, ils sont de plusieurs types: si les premières raquettes des diadèmes sont petites et ne génèrent pas trop le joueur, ensuite les choses se compliquent avec l'apparition de portes mouvantes et une disposition en "Z" des diadèmes. Pour suivre la balle et ainsi arriver au terme des niveaux, il suffit de cliquer sur le bouton gauche de la souris, le droit ayant le même effet à grande vitesse.

Tout au long du parcours, vous trouverez des bonus démultipliés de façon aléatoire à l'écran. Chaque forme correspond à un effet particulier: certaines vous permettent d'arrêter la boule sur votre raquette et de viser plus facilement, d'autres agrandissent la taille de votre raquette ou bien encore la multiplient par deux couvrant ainsi une grande surface de l'écran... Mais attention, ces bonus ne sont pas tous bons à prendre, en effet l'un d'entre eux a pour conséquence de réduire la surface de votre raquette rendant le jeu beaucoup plus difficile. Pour faciliter la progression du joueur, les

codes d'accès vous sont fournis à la fin des stages vous permettant de ne pas refaire tous les niveaux à chaque nouvelle partie. A noter la présence d'un tableau de couleurs, vous pouvez ainsi collectionner les tracés les plus longs.

La réalisation de The Light Corridor est très simple avec des graphismes assez géométriques et une animation de la 3D sans surprise. Mais le point le plus intéressant de ce jeu et ce qui lui donne son charme est sans aucun doute le son. En effet, contrairement à la boule est invisible pendant la majeure partie du temps, il faut écouter les rebonds de celle-ci sur les cloisons afin d'anticiper le chemin. En bref, un bon jeu d'arcade.

Light Corridor / Infogrames	
GRAPHISME: 32%	Doc: 7/10
ANIMATION: 68%	Packaging: 7/10
SON: 51%	Amiga / ST (novembre)
JOUABILITÉ: 85%	Jeu en anglais
INTÉRÊT: 65%	J.D. B.P. R.F.
	S.L. S.L. P.D.

LA BANDE A PICSOU

LA RUEE
VERS L'OR

AVENTURE!

EXOTISME!

ACTION!

DANGER!

EMOTIONS FORTES!

Relevez le dernier défi que vous lance Disney... dans une course folle autour du monde, partez à la recherche de la fortune et de la gloire pour devenir le plus riche du monde! Pour participer à cette aventure, vous devrez rassembler tous vos talents et votre courage.

PICSOU SERA-T-IL LE
CANARD DE L'ANNEE?



Disponible sur Amiga® - PC / PS - Atari® ST - Commodore 64 - Amstrad® CPC / CPC+ / GX 4000 - Spectrum®

Amiga, Commodore, Amstrad et Spectrum sont des marques déposées.

© The Walt Disney Company

COUGAR FORCE

A. Finster (l'écrit comme ça) n'est français, Trimahab est le bonco dans la légende indienne de cette religion... Est-ce de nouveau que nous sommes de nos jours au niveau d'ancien holders de la France ? On peut vouloir véritablement s'améliorer dans le domaine du jeu et ne plus compter exclusivement sur son fric pour l'activité pour des événements récents sur le marché ? Fric, chéri ! Je t'attire, se nomme Claude Fric et nous sommes dans le monde infernal des agents secrets. Frank Lortie, lui, a écrit tout ce que nous devons savoir de sa relation d'ami et d'élève l'entraînant au fil du choc français, s'est attiré le feu de l'indole.

[illegible][illegible]

Casper Fergo / Tomi Ingal

<p>GRAPHISME: 80%</p> <p>ANIMATION: 76%</p> <p>SON: 54%</p> <p>JOUABILITÉ: 79%</p> <p>INTÉRÊT:</p> <p>78%</p>	<p>Dee: /10</p> <p>Packaging: /10</p> <p><i>Avants / PC / ST (en vente)</i></p>									
	<p>Jeu en anglais</p> <table border="1"> <tr> <td>J.B.</td> <td>R.F.</td> <td>R.F.</td> </tr> <tr> <td>B.L.</td> <td>S.L.</td> <td>P.G.</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		J.B.	R.F.	R.F.	B.L.	S.L.	P.G.		
J.B.	R.F.	R.F.								
B.L.	S.L.	P.G.								

COUGAR FORCE



NOUVEAU : précision, rapidité, multiplicité des animations grâce à une méthode inédite.

A screenshot from the Sega Saturn game 'The House of the Dead'. The image shows a first-person perspective of a player in a dark, atmospheric hallway. In the distance, a zombie is visible, and a bright light source, possibly a fire or explosion, is on the right. The bottom of the screen features a detailed control panel with various buttons and a small display. The top of the screen has a status bar with a health indicator and a score of 10,000.

© Cambridge University Press

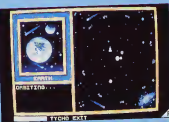
[illegible]

IL A
LE SOURIRE
CARNASSIER
ET DÉFEND SA VIE
AVEC PASSION.
SON NOM DE CODE
EST "LE COUGAR"...



AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC Available
in US countries - Contact AMSTRAD, Inc. available in US countries

BUCK ROGERS



Didier a toujours aimé les étoiles, tout d'abord parce qu'est tout petit, mais surtout en raison de son amour fou pour les séries de SF des années 50, c'est-à-dire Star Trek et Buck Rogers. SSI exauce un de ses vœux en sortant un jeu d'aventure sur son héros favori. Le verdict, par Paul Newman. Pardon, par Didier Latil.



SSI, spécialiste dans les jeux de rôles d'heroïques et dans les westerns, poursuit sa percée, en proposant de plus en plus de produits d'une excellente qualité. Il y a le Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Champions of Krynn et enfin Secret of the Silver Blades. Ces jeux de rôles, tous basés sur les règles avancées de Dungeons & Dragons, offrent un système de jeu simple, qui, au fur et à mesure, s'est amélioré pour devenir à la fois puissant, facile à utiliser et relativement interactif. Buck Rogers est la suite logique de ces produits, même si la scénarisation n'est pas aussi ambitieuse, puisque le scénario SSI n'est qu'un jeu de personnages et un inventaire de personnages, un système de combat accablant (l'ordinateur gère alors vos personnages au mieux). Les principaux changements viennent bien sûr tout d'abord, des objets, des armes, des décors, des personnages et des créatures. Le personnage est défini comme toujours par une race particulière (homme, elfe, nain, etc.), par son métier (médecin, aventurier, mécanicien, soldat, pilote) et par ses caractéristiques (force, vitesse, etc.). Une nouvelle caractéristique, la capacité technique, concerne bon nombre des effets du personnage avec les technologies hyperavancées de ce XXVe siècle. Il y a

surtout maintenant une sous-catégorie des compétences, celle de la capacité à se dissimuler dans les ombres, à la capacité à manipuler un module nucléaire, en passant par des compétences telles que la connaissance des armes, la compréhension en tant que jeu d'aventure légère. En bref, les possibilités en tant que jeu d'aventure sont énormes, d'autant plus que bon nombre d'actions (combats, réparations, etc.) sont effectuées automatiquement. L'essentiel de l'aventure se passe toujours au déplacement dans des couloirs de vaisseaux spatiaux ou dans les couloirs et les salles d'un spaïroport. Le jeu en 3D, passe comme toujours en vue du dessus, pour la résolution des combats. Suivent votre capacité de commandement, il ne peut que vous décevoir, mais dans les combats, c'est le fait que lors des combats, la disposition des lieux et les décors, correspondent toujours à ce que vous en avez vu en 3D. D'autre part, lors des voyages interstellaires, des combats contre des vaisseaux ennemis peuvent avoir lieu, ce qui donne alors un type de jeu totalement nouveau. Vous dirigez chacun de vos vaisseaux qui occupent un poste bien précis, et qui peut varier, ses capacités, réparer les dégâts, scanner le vaisseau ennemi, utiliser une arme de votre vaisseau, le pilote... Si vous mordez à l'abandon et la capture pour le renvoyer par la suite. De gros efforts ont été faits sur les graphismes et l'utilisation de cartes sonores pour les bruitages. Les décors, qui ne cessent de



Buck Rogers - SSI
 GRAPHISME: 86%
 ANIMATION: -
 SON: -
 JOUABILITÉ: 45%
 INTÉRÊT: 88%

Doc. 8/10
 Packaging: 8/10
 PC (novembre)
 Amiga (décembre)

Jeu en anglais
 J.D. B.F. R.F.
 P.L. S.L. P.G.
 GEN
 TEST



s'améliorer depuis Pool Of Radiance, qui enfin offrent une nouvelle qualité, tant du point de vue de la finesse que des couleurs. Ainsi, de superbes décors viennent du temps en temps illustrer votre aventure. Le scénario quant à lui vous plongera en plein conflit entre la Fédération Terrienne et les aliens particulièrement intelligents. Le scénario semble assez complexe (avec une histoire de mutants gris à envier le Terrien), mais qu'il est par les nouvelles possibilités offertes par les animations. Le scénario se déroule toujours du façon linéaire et ce sera le seul reproche important que je ferai à ce logiciel, en espérant que la prochaine amélioration concerne ce problème. Buck Rogers reste cependant un excellent jeu, et c'est avec impatience que j'attends d'avoir un peu de temps pour m'y consacrer entièrement.

RANX

LES PÉRIPIÉTIES
 DU CÉLÈBRE
 ANDROÏDE
 ENFIN SUR MICRO



"Adapté de la BD du même nom, RANX est un jeu de rôle de science-fiction qui propose aux joueurs de se plonger dans un univers totalement cybernétique."

GEN 4
 Ce "Micro-jeu" est double d'une partie aventure et d'une partie de stratégie.

MICROCOM
 Une [travée] aventure complexe, pleine de rebondissement et de défis dans le monde qui va changer les petits canons les grands.

JOYSTICK



REACTOR by Jacques et Corinne
 © ALLEN MICHEL

UBI SOFT

8-10 rue de Vigny
 13018 MONTREUIL-SOUS-BOIS
 Tél. 01-43-67-85-82

PICK'N PILE



Et voici le dîner de chez Ubi Soft. Pick'n Pile est alors un de ces jeux où rebondir du genre de Tetris, où plus récemment Puyo ou encore Picturing. Là-bas, vous devez remplir des boules, mais comme elles roulent, il vous faudra les contenir entre des cubes ou d'autres boules afin de pouvoir les attraper. Quand vous parvenez à en remplir au moins deux de la même couleur, celles-ci d'entraînent. Si vous vous retrouvez avec une seule boule d'une couleur, vous pourrez en faire venir d'autres, mais il n'est pas dit que ce seront des boules de la bonne couleur.

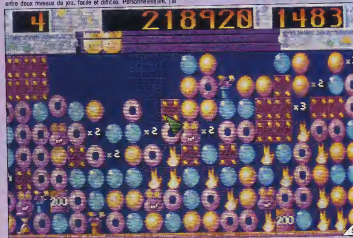
Votre temps est bien évidemment limité, et plus vous tardez, et moins vous marquez de points. Vous pouvez au-dessus de votre pile de boules mettre une ou plusieurs cases bonus, qui vous rapportent des points ou encore augmentent vos points de base. Au début, je trouvais ce jeu un peu simple et pas trop attrayant, mais après les dix premiers niveaux, vraiment, c'est différent! Tout d'abord, il y a des flammes et plein de cubes, et vos piles ne dépassent pas ce qui n'y a rien au-dessus des boules, et il y a beaucoup plus de couleurs. Vous vous retrouvez avec deux mias, deux blues, etc.

Le jeu permet de choisir de jouer seul ou à deux, et de jouer avec la souris ou le manette. Si vous choisissez le manette, vous avez la possibilité de deux vitesses de déplacement. Vous pouvez aussi entendre le bruit du fond, mais ça serait dommage car il est superbe et vous met dans l'ambiance. Vous avez aussi le choix entre deux niveaux de jeu, facile et difficile. Personnellement, j'ai



une préférence pour le manoir des boules à l'éclo de la souris, car vos mouvements sont beaucoup plus rapides et beaucoup plus précis. Au final, Pick'n Pile est un excellent jeu du genre, très prenant et très divertissant.

Pick'N Pile / Ubi Soft										
GRAPHISME: 73%	Doc: 6/10									
ANIMATION: 52%	Packaging: 6/10									
SON: 87%	Access: 5/10 (proprement)									
JOUABILITÉ: 90%	Jeu en français									
INTÉRÊT:										
87%										
<table border="1"> <tr> <td>JB</td> <td>BP</td> <td>RR</td> </tr> <tr> <td>FL</td> <td>SL</td> <td>DL</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>4</td> <td></td> </tr> </table>	JB	BP	RR	FL	SL	DL	5	4		
JB	BP	RR								
FL	SL	DL								
5	4									



UNE AVENTURE TROUBLANTE, SENSUELLE, ENVOÛTANTE...

GEISHA



Tenez de saisir la fascination. Eve des griffes du pervers Nopodami dans ce Tokyo insulaire et dévasté au libérissement s'allie au raffinement oriental. Monté de l'hypermod, goûtez des expériences uniques et vivez sans contrainte de délicieuses intrigues qui vous laisseront un goût d'interdit...

AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC.

Disponible le 1er novembre

Une aventure de Tomahawk est un jeu de rôle de stratégie et d'action. C'est la première de la série. Pour en savoir plus, consultez le site: <http://www.tomahawk.com> - 92554 MONTROUGE LA FORET CEDEX

BLADE WARRIOR

Didier est arrivé en coccinelle aux locaux afin de rendre son test de Blade Warrior. Pas en voiture, mais perché sur l'insecte qui lui sert en ce moment de moyen de locomotion. Il faut dire qu'après deux ans d'attente pour la sortie de ce logiciel d'Imageworks, nous étions assez pressés d'avoir un avis sur ce dernier.



Décidément, cette fin d'année s'annonce particulièrement prometteuse en très bons jeux, et Blade Warrior, qui commençait à se faire attendre, vient d'être enfin corrigé par Imageworks. Ce jeu d'aventure-arcade se caractérise par son graphisme violent et original. En effet, les créatures, personnages, et les décors sont dessinés sous forme d'ombres projetées sur le ciel ou le plan de l'eau. L'impression rendue par ce style de représentation est vraiment angoissante. Elle permet surtout aux programmeurs d'obtenir un scrolling différentiel et de donner une animation fluide, assez rapide. La gestion des créatures est elle aussi simplifiée (par elles sont d'une seule couleur, le noir). Les actions, les sorts, les créatures, tout est magnifiquement mis en valeur par ce système d'ombres et de lumière. Le jeu en lui-même consiste à trouver le moyen de vaincre un puissant démon et à le battre définitivement de la région. Pour cela, il vous faut une épée enchantée, que seul un archimage peut vous donner. Il faut donc parcourir le pays,



traverser des régions infestées de squelettes, d'araignées, de "traquenets", de trolls... Pour les combats, vous avez tout à fait votre épée, mais vous des sorts que vous pouvez apprendre dans les lieux des magiciens. Le problème avec ces sorts, c'est qu'il faut trouver des ingrédients assez bizarres (crâne de squelette, mandragore, tope d'araignée...). Ceux-ci sont représentés d'une couleur particulière à l'écran, mais à mémoriser, mais certains sont cachés ou difficiles à obtenir. Au cours de votre quête, vous trouvez divers objets, utiles pour vos combats ou pour les discussions avec les magiciens. En effet, ces magiciens ne vous donnent seulement et renseignements, qu'un échange de quelque chose. A vous de découvrir ce que veut chaque des sorciers. Il existe deux sortes de sorts peu particuliers. La première se passe lorsque le démon vous capture. Il vous enlève alors dans un des sorts, et vous affronte dans un combat acharné. Une autre sorte vous fait chevaucher un dragon, lorsque vous retournez à votre propre tour. Sur le chemin, vous devez tuer des créatures volantes ou les démons grâce au souffle du dragon. Bref, le système de jeu est pratique, et les combats mettent à l'épreuve votre disposition quatre côtés d'épée différents. Suivant vos ennemis, ils sont plus ou moins efficaces et c'est à vous de trouver le coup le plus dévastateur pour chaque adversaire. En tuant des ennemis, vous gagnez de l'argent et du pouvoir, qui vous permettent par la suite d'acheter des montures plus puissantes. Il faut faire attention, car quelques pièges viennent de temps en temps vous surprendre. Le jeu est très jouable, au clavier aussi bien qu'au joystick, avec un plus petit jeu de différences entre les versions VGA, EGA et CGA, puisque les couleurs utilisées correspondant à l'écran ne sont pas les mêmes, même en VGA couleur. Il est seulement dommage que l'aventure soit assez simple, mais l'ambiance générale du jeu est vraiment présente, pesante, l'interaction entre le côté arcade et le côté aventure étant parfaite.

Blade Warrior - Imageworks	
GRAPHISME: 39%	Doc: 7/10
ANIMATION: 45%	Packaging: 7/10
SON: 42%	PC (en vente)
JOUABILITÉ: 86%	Amiga / ST (novembre)
INTÉRÊT:	Jeu en anglais
85%	J.D. B.F. N.A.
	P.L. S.L. P.L.



LES SCENARIOS DISCS



Bien sûr disponibles

Novembre caractéristique pour Kick Off 2.

RETURN TO EUROPE

Tous coups réservés à la coupe d'Europe européenne. Coupe des gagnants.

WINNING TACTICS

10 tactiques supérieures à l'anglais. English League.

Les quatre divisions anglaises. Possibilités de charger les équipes d'autres joueurs.

ANCO

Distribué par UBI SOFT

5-10, rue de Valmy

93100 Montreuil sous bois

Tél. 48.57.65.52

PUZZNIK

Après avoir testé ce jeu sur toutes les machines possibles, Philippe Querieux vous donne son avis sur les versions micros. Ocean, après Plotting, propose à nouveau un jeu très simple et très prenant.



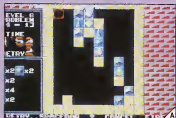
Déjà noté sur ComographX et sur Gaminbox, ce jeu, l'un de mes préférés sort sur l'une de mes machines préférées. On le joue aisément! L'ayant presque joué sur un Mac, je ne peux m'empêcher de comparer les deux versions.

Une première constatation, il y a moins de tableaux dans la version micro. Le jeu est tout de même aussi maniable que sur console mais beaucoup plus facile à m'ailler juste aux minutes pour terminer les trois premiers niveaux (chaque niveau est composé de quatre sous-niveaux). Le jeu est accompagné d'une musique très sympa et je vous conseille de brancher votre Amiga sur un système stéréo si ce n'est pas déjà fait car le résultat est génial. Mais je parle et je parle alors que vous ne savez peut-être même pas ce qu'est *Puzznik*.

Ce jeu est un casse-tête dans le genre de Tetris ou encore Plotting. Un tableau apparaît sur l'écran et dans ce tableau, plusieurs cubes de couleurs différentes. Vous déplacez les cubes à l'aide de votre manette et devez faire toucher ceux qui sont de même couleur. Une fois que deux cubes identiques sont en contact, ils disparaissent. Le but du jeu étant de débarrasser l'écran de tous les cubes.

Simple ne veut pas dire facile. Mais là où cela se complique, c'est que vous devez parfois dans de véritables labyrinthes et devez parfois vous servir de murs nobles qui se déplacent horizontalement ou verticalement afin de transporter vos cubes à l'endroit désiré. L'autre difficulté n'est le moindre est que vous avez parfois des cubes de couleurs en nombre impair et si vous devez alors déployer toute votre ingéniosité pour réussir à faire entrer en contact tous les cubes.

De temps à autre, vous réussirez peut-être à annuler plusieurs cubes de couleurs différentes en créant des réactions en chaîne, dans ce cas vous aurez droit à un bonus. Un jeu génial, je vous l'assure et qui n'est pas pris de vous lasser.



Puzznik / Ocean

GRAPHISME: 62%

ANIMATION: 51%

SON: 72%

JOUABILITÉ: 90%

INTÉRÊT:

88%

Doc. (1)

Packaging: (1)

Amiga / ST (novembre)

Jeu en français

A.S. D.P. R.U.

V.L. S.L. D.L.



MYSTÉRIEUSES DISPARITIONS EN ECOSSE

PRENEZ LE PETIT TOM PAR LA MAIN
ET PARTEZ À LA RECHERCHE
DE SA MÈRE DANS CETTE
PALPITANTE ARCADE/AVENTURE

TOM and the ghost

DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTE DE VENTE



Une conception très originale
dans d'une exécution parfaite
et d'une réalisation superbe.



Un jeu d'arcade/aventure où
vous devez faire passer votre
petit héros par d'énormes
obstacles.

Un univers très vaste où vous
rencontrerez de nombreux ennemis
que vous devrez vaincre à l'aide
de différents armes.



ST - PC / AG

UBI SOFT

Entertainment Software

8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-Sous-Bois

Tél. : 16.1.48.57.65.52

ATOMIC ROBOT-KID

Depuis que l'on sait qu'Activision arrête prochainement sa division micro, on essaie d'apprécier de plus en plus leurs dernières productions. Atomic Robot-Kid, adaptation du jeu d'arcade du même nom est l'un de leurs produits forts pour Noël. Valable, ou pas ? Frank parle...



Déjà disponible sur N64, la version retro d'Azimut FrostMod a de quoi être décevante, surtout sur Amiga. Chaque élément du soft est en deçà de la version console.

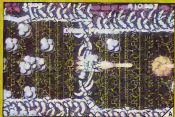
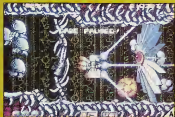
Les graphismes sont beaucoup moins détaillés et colorés, l'animation du personnage comme des ennemis est nettement ralentie lorsqu'ils sont nombreux à l'écran et seuls les brulages peuvent espérer attirer la compassion.

Mais si le dénivelé n'est pas des meilleures, le jeu en lui-même reste très attrayant. En effet, on shootera up se classe parmi les tout premiers de sa catégorie au niveau des options et de l'intérêt de jeu. Si les premiers niveaux sont assez classiques, scrolling horizontal (différentiel tout de même) et ennemis au nombre de

sauf en les voyant différents. En ce qui concerne les amies, le joueur doit, avec un tel laser, avoir une prise d'identité et reconnaître tout au long des niveaux. Elles se présentent sous forme de petites boules bleues de couleur, chacune des couleurs correspondant à une amie spéciale. A noter qu'une fois dessinée, la jouvencelle sera vivante la couleur de la boule et donc la spécificité de l'amie. C'est ainsi que vous pourrez reconnaître un quatuor de, des bombes ou bien un très puissant.

D'autre part dans les niveaux rapides, le jeu change quelque peu : la scrolling est plus seulement horizontal mais multi-directionnel et le joueur devra réfléchir un minimum pour traverser le bon chemin.

Les ennemis chargent à chaque niveau et vous devez, en plus, affronter des tourelles, éviter des mines ou bien encore déjouer des champs d'énergie. Autres points positifs du jeu, Atomic Robot Ko possède une bande sonore de qualité et est assez jouable et même s'il s'avère plus difficile que sur home, le joueur progresse de façon régulière. En bref, et malgré le manque évident de finition, Atomic Robot-Ko plaira à tous ceux qui veulent un shoot'em'up demandant un minimum d'adresse.



Academic Robot-Kid / Activision

GRAPHISME: 58%

ANIMATION: 60%

SON: 73%

QUALITÉ: 70%

INTÉRÊT.

INTERET.
600/

Packaging: -

1. *Journal of Management Studies*, 1997, 34, 1, 1-14.

ga. / ST (novembre)

Page 10 of 10

Page 10 of 10

JO.	B.F.	H.F.
-----	------	------

DL	SL	P.O.
----	----	------

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
GENERAL PRESENTE EN EXCLUSIVITE
"LE NOUVEAU GENERALISTE"
LE CATALOGUE DE VENTE PAR
CORRESPONDANCE, DANS LEQUEL
VOUS POURREZ CHOISIR EN TOUTE
TRANQUILLITE: VOTRE
VOTRE IMPRIMANTE,
VOTRE PERIPHERIQUE,
VOTRE LOGICIEL PRO,
VOTRE MODEM, VOTRE
TELEFAX, VOTRE
PHOTOCOPIEUR
VOTRE LECTEUR DE
DISQUETTE, ETC...
BREF, TOUTE LA MICRO
TV, HI-FI, VIDEO, BUREAUTIQUE...

ET EN PLUS GAGNEZ UNE CLIO !
En participant au grand tirage au sort GENERAL*

2^{ème} prix : Une semaine au soleil pour 2 personnes.

Destination et dates de départ fixées par GÉNÉRAL après le tirage au sort.

3^{ème} prix : Une configuration **COMMODE**
et son imprimante

ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX

*Nota - GEMERAL se réserve le droit de modifier les prix, dates du voyage ou son déroulement de ce dernier.

Renseignements, conditions de participation et règlement dans le catalogue LE NOUVEAU GENERALISTE.

COMMANDEZ VITE "LE
NOUVEAU GENERALISTE"



en renvoyant le coupon ci-contre. Bénéficiez des offres exceptionnelles des cédex.

GENERAL

NOUVEAU ! GENERAL DISTRIBUTEUR AGREE IBM PS/2

A retourner à GENERAL 10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS Tel 42 06 50 50

OUI, je désire recevoir le catalogue
LE NOUVEAU GÉNÉRALISTE*

Je vous joint un chèque ☐ un mandat ☐
de 35 F

Je déclare ces 35 F de ma première commande si je retourne à GENERAL le bon figurant dans le

catalogue avec cette dernière Société.

Nom Prénom

Fonction : _____
 Adresse : _____

11/19/00

Tel.

Ayant plusieurs fois bousillé des voitures en percutant arbres ou plots empêchant le stationnement, Didier Latil a trouvé plus sûr de s'adonner aux cascades automobiles sur un logiciel micro.



Crash Course, que nous vous avions présenté en preview sous le nom de Stunt Driver, est une simulation de voitures sur des circuits appartenant à une école de cascadeurs. Pour bien en parler, il me suffit de reprendre mot pour mot mon test du mois dernier de Stunt Marks. En effet, ces deux logiciels se ressemblent tellement, que l'on peut se demander lequel a "inspiré" l'autre. Huit circuits sont déjà présents sur les disquettes et un éditeur permet de construire ses propres défilés routiers. Vous rebroussez tunnels, loopings, virages inversés, triplets, taches d'huile sur la route, pitraxes sur les fils d'acier, et même manœuvres sur la route à évier. Vous pouvez simplement vous entraîner seul sur le circuit, votre unique adversaire est alors le temps. Vous pouvez aussi courir contre un, deux ou trois adversaires. Ceux-ci possèdent leur

propre personnalité et conduisent en fonction de leur caractère. Après plusieurs accidents, votre voiture est endommagée et de plus en plus difficile à diriger. Il faut donc s'arrêter dans un garage pour faire quelques réparations. Un système vidéo permet de revoir et d'analyser vos plus belles courses. Enfin, huit vues de la course sont possibles. Quatre à l'intérieur de votre voiture, plus une d'hélicoptère et une vue des autres voitures... Vous pouvez y jouer à deux simultanément, séparément par modem bbaïx. Les graphismes en 3D sont assez sympathiques et l'animation légèrement meilleure que pour Stunt Marks. La jouabilité est nettement meilleure au joystick, la voiture étant très facilement contrôlable au volant et surtout à la souris. Un bon logiciel de simulation de courses automobiles, avec une bonne utilisation et surtout un éditeur d'options pour rendre le jeu intéressant. Un peu trop de sapement.

CRASH COURSE



Crash Course / Spectrum Holobyte	
GRAPHISME: 65%	Don: 7/10
ANIMATION: 83%	Packaging: 7/10
SON: 82%	PC (novembre)
JOUABILITÉ: 65%	Jeu en anglais
INTERET:	
79%	

MAINTENANT DISPONIBLE SUR PC ET COMPATIBLES
Le Jeu d'Aventure n° 1 de l'année en Europe

OPERATION STEALTH

VERSION SPECIALE PC VGA 256 COULEURS



Remarque : le livre de la série est incluant la disquette avec sauvegardes

DISPONIBLE EGALEMENT SUR ATARI ST/STE AMIGA + 1 COMPACT DISC GRATUIT DES MUSIQUES DU JEU



EDITEUR: SOFT-PAVE - 157 - RUE DE LA FRISSONNIE - 75014 PARIS • TEL: 01.33.1.43.43.43.43 • FAX: 01.33.1.43.43.43 • DISTRIBUTION: SPIRAL

D S BOOT

Très doué pour la langue allemande et particulièrement apprécié dans ce pays (où les gamins lui tirent la langue et le rouent de coups...), Didier Latil est l'homme idéal pour diriger un sous-marin, passant partout, accédant aux moindres recoins! Autant dire qu'il jubilait déjà à l'idée de tester Das Boot, nouvelle simulation venue de Mindscape.



Après Silent Service II, voici l'adaptation du célèbre film racontant l'aventure d'un sous-marin allemand (un U-Boot) lors de la Seconde Guerre mondiale. Il s'agit donc d'une simulation de sous-marin, au cours d'une des trois campagnes proposées en début de jeu. En fait, chacune consiste en une succession de petites missions, ordonnées par l'état-major allemand. Avant de commencer une de ces campagnes, je vous conseille de vous entraîner aux huit phases de contrôle auxquelles vous allez être confronté. Quatre des phases se passent à la surface et quatre dans les profondeurs des océans. En réalité, vous avez le tir au canon de surface, la traversée d'un champ de mines ou encore le torillage de bateaux ennemis. La dernière de ces quatre phases d'action consiste à abattre des avions ennemis



et je m'attarde un peu pour dire tout le bien que j'en pense. L'animation est ultrarapide, les avions passent et repassent au-dessus de votre sous-marin à une vitesse phénoménale. Heureusement, votre intelligence lourde est aussi ultrarapide, car monté sur une tour de la surface. Les phases sous-marines consistent en une phase de torillage au péloscope, la traversée d'un champ de mines, la fuite face à une attaque à coups de charges explosives et un combat contre d'autres sous-marins. Ces trois dernières




phases sont assez remarquables. La vue sous l'eau est en effet légèrement trouble, ce qui ajoute la stature de cette simulation, et donne en même temps une atmosphère oppressante. Le jeu en lui-même est assez classique, avec le possibilité d'accéder à de nombreux postes de votre U-Boot. Le saut du contrôle permet de pointer le péloscope et de faire le bilan sur les dégâts occasionnés à votre sous-marin. La salle des machines vous renseigne sur votre niveau de fuel, sur l'état des batteries, des batteries électriques et sur la pression d'huile. La salle des torpilles permet de recharger vos tubes avec des torpilles ou des mines. Enfin, diriger votre U-Boot est assez facile. Les touches du clavier donnent la direction et les ordres de plonger ou de faire surface. La carte permet de se repérer et de définir un objectif vers lequel se diriger votre sous-marin. Vous pouvez même l'accélérer du tiers pour accélérer un peu votre trajet.

Le jeu supporte de nombreuses configurations et de multiples options permettant de l'adapter à votre convenance (environnement

sonore, détails des graphismes, utilisation du joystick, du clavier ou de la souris...). Les graphismes sont dignifiés pour les pages basses, et en trois dimensions pour tout ce qui est jeu à proprement parler, avec de superbes séquences de films sous l'eau qui valent l'attente en visionnant très vite et d'une répétition épuisante. Lorsque vous êtes attaqué par des avions, l'été ceci donne un simulateur qui se caractérise par une grande subtilité et des phases d'action passionnantes. Demandez que certains soient si faciles et d'autres si durs. D'autre part, le gestionnaire de cartes objets torpilles, mines, charges antenne-mines n'est pas parfaite. La simulation s'avère être assez simple, peu d'options étant accessibles aux différents postes de votre U-Boot, ce qui risque de décevoir ceux qui sont passionnés par le réalisme ou la complexité des simulations. Ceux qui préfèrent l'action vont par contre se régaler!



Das Boot / Mindscape			
GRAPHISME: 91%		Des: +10	
ANIMATION: 92%		Packaging: +10	
SON: 59%		PC (novembre)	
JOUABILITÉ: 80%		Jeu en anglais	
INTÉRÊT:			
85%			
J.D.	B.P.	R.P.	
F.L.	S.L.	P.Q.	
A.	A.		



STORMOVIK



Stormovik est une simulation de vol d'un Sukhoi 26, un avion russe extrêmement performant pour l'époque où il est attaqué au sol. Vous agissez dans un scénario politico-militaire contre un groupe de terroristes essayant de combattre la Perestroïka et de déclencher la 3e Guerre mondiale. Ces terroristes disposent des armements américains et soviétiques les plus performants et ils vont vous donner pas mal de fil à retordre. Vous pouvez escorper l'armée rouge en 1991, 1992 ou 1993. Chacune de ces années vous donne accès à une dizaine de missions qui, suivant l'année, sont de plus en plus difficiles et compliquées. La simulation ne propose pas d'options particulièrement originales ou impressionnantes, même si les hélicoptères fonctionnent (tous types différents, ordinateur de vol, multiples missiles et bombes...) sont toutes présentes. L'animation est vite par contre tout à fait réussie. Normale me direz-vous, puisque ce sont les mêmes programmeurs qui ont fait LHC, un simulateur d'hélicoptère acrobatique sur PC. N'importe que la rapidité et la fluidité du défilement du paysage, du passage des avions ennemis est tout simplement incroyable. Ça va si vite que cela rend la simulation assez difficile à jouer. Côté graphismes toujours, les quelques photos d'écrans statiques vous donnent un aperçu de la qualité des graphismes VGA.



Ce superbe simulateur souffre malheureusement d'un gros défaut, la possibilité. Le clavier, le souris et même le joystick ne permettant pas de diriger correctement votre avion. Trop sensibles, les commandes sont réglées de telle façon que très souvent vous perdez totalement le contrôle de votre appareil. dommage car, selon le simulateur est très intéressant.

Stormovik / Electronic Arts

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 95%

SON: 48%

JOUABILITÉ: 30%

INTÉRÊT:

63%

Doc: 510

Packaging: 710

PC (en vente)

Jeu en anglais

J.B. B.P.

F.L. S.L. P.G.



Captive

A La poursuite de la liberté!

Quelque soit le jour, n'oubliez pas que vous êtes, ou vous étiez, et à quel époque vous étiez, soyez certains que le danger n'est pas loin...

Gardié en captivité pendant plus de 200 ans, courtoisie et dans une prison, pour un crime que vous n'avez pas commis, votre seul but est de vous échapper.

Armez-vous d'un ordinateur, trouvez dans le jeu de votre cellule, vous ne pouvez pas à lacer des appels à l'U.S. au monde extérieur.

Malheureusement, vous trouvez un équipage quelques fois défectueux de quatre hommes, prêts à vous aider dans votre évasion...

... dans les couloirs pour la quête de votre liberté.



photos d'écran

M I N D S C A P E

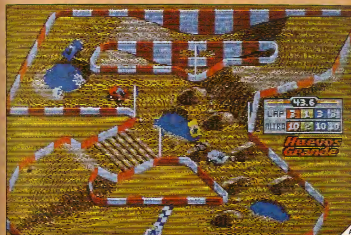
Copyright 1993 Mindscape International Inc.

OFF-ROAD RACER

Pour tester ce jeu, il fallait quelqu'un de vraiment incapable. Nous avons donc pris Stéphane. Je voulais dire incapable de conduire, puisque Stéphane promet de passer son permis depuis cinq ans et n'en trouve pas le temps. Peut-être sait-il qu'il ne peut pas conduire trois mètres sans avoir d'accident? Quoi qu'il en soit, il s'est éclaté sur Off-Road Racer, et ce ne sera certainement pas le seul.



Nous avions eu Bedande le mois dernier, mais Virgin frappe décidément très fort avec cette adaptation du jeu d'arcade du même nom, permettant de se à trois joueurs de s'adonner. Ce jeu s'inspire une nouvelle fois du mystique Supersprint, mais apporte bien sûr quelques nouveautés indispensables à son succès. Pour commencer, la vie n'est pas de dessus mais on trois quarts, ce qui donne plus de relief au jeu. Fenez, pendant qu'on parle de relief, voilà une des grosses nouveautés d'Off-Road Racer! Le terrain, qui était plat dans tous les jeux du genre, est ici un véritable champ de bataille avec ses accidents, avec des biefs, cratères, rivières, et (surtout) à ce niveau-là, ce n'est plus de la course, c'est du suicide! Côté jeu, Off-Road Racer propose huit circuits avec des défis que différents. Afin de pouvoir continuer votre partie, vous devez arriver impérativement avant les voitures contrôlées par l'ordinateur, se obligatoirement premier lorsque vous jouez seul! Le moment est



DANS LE PROCHAIN NUMERO DE GENERATION 4...

DE NOMBREUX TESTS, AVEC ENTRE AUTRES:
OBITUUS, AWESOME, EPIC, BATTLE
COMMAND, XPHOS, SECRET CRIMINAL
INVESTIGATIONS, BALLY THE KID, SPEEDBALL
2, SAVAGE EMPIRE, TEAM YANKS, S.T.U.N.
RUNNER, JUDGE DREDD, DICK TRACY,
HOBOCOPE 2,
TOTAL RECALL ET BIEN D'AUTRES...

DES PREVIEWS A NE PLUS SAVOIR QU'EN FAIRE...

LA LISTE DES NOMINÉS POUR LES 4 D'OR 1990. VOTEZ POUR ÉLIRE LES MEILLEURS PROGRAMMES DE L'ANNÉE.

UN GRAND DOSSIER INCROYABLE SUR LE FUTUR DU JEU INFORMATIQUE ET VIDÉO.

DES SUPER CONCOURS.

UNE RUBRIQUE CONSOLE A S'EN DÉCROCHER LA MACHOIRE!!!

UN NOMBRE DE PAGE SANS PRÉCÉDENT.

des voitures est simple, la possibilité étant en plus assez bon. Durant la course, lorsque vous voulez soit rattraper vos adversaires, soit les larguer, vous pouvez, en appuyant simplement sur le bouton du joystick, envoyer une charge de nitro dans votre véhicule, ce qui donne l'espace d'un instant à votre voiture une vitesse supersonique. Profitez-en pour passer le plus de temps possible pendant ce temps, ce sera aussi plus de chance de remporter la course tranquillement. Durant la course apparaissent allégrement des bonus d'argent de nitro, qu'il faut s'empresser de récupérer. Ces bonus d'argent sont également remis en fraction de voiture place à l'arrivée. Avec tout l'argent amassé, vous avez la possibilité de mieux équiper votre véhicule, ce qui sert pour la vitesse maximale, l'accélération, les pneus, le châssis, ou l'efficacité de votre nitroglycérine que vous utilisez. Très pratique, particulièrement bien notée, Off-Road-Racer est une adaptation vraiment bien réussie, et qui plaira à tous. Le jeu a plusieurs fois été élu le plus intéressant, mais on s'ennuie déjà beaucoup sans contre l'ordinaire. Un nouveau hit signé Grindal!

Off-Road-Racer / Virgin Games

GRAPHISME: 68%

ANIMATION: 72%

SON: 68%

JOUABILITÉ: 90%

INTÉRÊT:

87%

Doc:

Packaging:

Amiga / ST (novembre)

Jeu en anglais

AB, BP, RP

FL, DL, FA

4



NO EXIT

Un nouveau jeu de combat, un nouveau test pour Jean, spécialiste en la matière. Il est vrai qu'à chaque fois qu'il sort dans la rue, il se fait aggraver, piquer son vélo, casser sa voiture, voler un goéland... Alors Jean s'entraîne à l'auto-défense, surtout sur micro, de peur de se faire mal. Il vous parle du nouveau Cocktail Vision.



Si, à première vue, ce jeu ne s'annonce pas des plus intéressants, je me suis rendu compte qu'il devait tout de même avoir quelque chose pour la postérité après quatre jours, je m'en souviens toujours avec.

Dans No Exit, vous jouez le rôle d'un homme qui se réveille dans un monde complètement dévasté, peuplé de créatures aussi dévotées qu'inconscientes. Seul, il va devoir les combattre une à une et tuer pour se survivre, s'il veut avoir un jour une chance de revenir dans son monde.

Le plus étonnant dans No Exit, en dehors des graphismes assez spectaculaires, est l'animation des personnages vraiment réussie. Le joueur peut effectuer son combat de coups, certains feront plus de dégâts que d'autres à votre adversaire. Il est également possible de perdre les coups qu'on voudrait voir vous les montrer. Histoire de vous aider, vous disposez d'un pouvoir qui vous permet de vous transformer trois fois en un monstre très puissant, ce qui aide à remporter la victoire du temps à autre. Profitez cependant rapidement de ce pouvoir, car vous ne devenez pas toujours sous la forme d'un coq.

Si vous étendez la qualité d'Oriental Games, testez le monstre.

No Exit est un jeu de combat qui plaira à certains. Avec ses options permettant à deux joueurs de participer en même temps, et certains paramètres réglables, il possède quelques atouts pour la durée de la vie qui ne paraît pas être très longue, le logiciel étant assez répétitif.

No Exit / Tomahawk

GRAPHISME: 60%	Doc: 5/10
ANIMATION: 61%	Packaging: 5/10
SON: 59%	Arrière / PC / ST (en vente)
JOUABILITÉ: 70%	Jeu en français
INTÉRÊT:	SL ST S.A.
59%	S.L. S.L. S.A.



PC Engine
LA DIFFÉRENCE



PC Engine

VU A
LA TELE

IMAGE PLAIN
ECRAN, QUALITE
D'IMAGE ET RAPIDITE
DE JEU DES MACHINES
D'ARCADE A DOMICILE!!
PLUS DE 100 JEUX DEJA
DISPONIBLES DE 299 FRS A 399 FRS
COMPATIBLES AVEC LA CORE
GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA
FUTURE NECPORTABLE.

SODIPENG

(16)99.08.89.41
HOT LINE (16)99.08.95.72

TOUTES NOS CONSOLES SONT EQUIPEES DU BOUTON AUDIO VIDEO PLUS.
CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

WINGS OF DEATH

Encore un shoot'em'up de Thalion, genre qui ne leur a jusqu'à ce jour que très peu réussi. Frank Ladoire s'est arraché les cheveux (oops, le cheveu) en testant Wings Of Death, et vous donne ses conclusions.

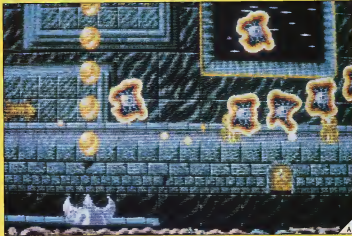


Dans votre lutte contre le sorcier Xandria, vous venez de perdre l'avantage. Le magicien que vous étiez venu en effet d'éliminer, transféré au chaos-élixir givante, et votre château est maintenant de retour à Xandria. Le seul moyen que vous ayez de récupérer votre apparence humaine est de partir à sa recherche et de la forcer à renouer le sort opposé à votre place.

En fait, c'est parti pour un shoot'em'up à scrolling vertical comportant sept niveaux. Durant votre périple, vous rencontrerez de nombreux créatures et devrez subir de non moins nombreuses épreuves pour, au final, vous retrouver plus fort que jamais. Les ennemis sont de plusieurs types : dragons, bipèdes, vers, boules... Au début de la partie vous disposez d'un simple tir, mais il vous est possible d'augmenter votre puissance de feu au milieu de chaque niveau, ce changement s'effectuant au travers de petites pastilles. Instincts par des séquences morts, chacune vous transformant en une nouvelle créature. L'arcade possède un tir noué, l'ennemi lance des projectiles triangulaires, le dragon crache du feu, et le griffon passe des balles. Mais ces pastilles peuvent contenir d'autres bonus comme le double chargeur, boue d'acier à l'arrière, ou encore la bombe sophistiquée annihilant tout ce qui se trouve à l'écran. Enfin, dernière catégorie de bonus, l'énergie, l'audio, une vie supplémentaire, des points...

Si le jeu est comme toute assez classique sur le fond, il l'est beaucoup moins sur la forme. En effet, tournant sur toutes les versions d'Amiga ST, Wings Of Death utilise complètement les quelques nouveautés techniques du ST. C'est ainsi que vous avez droit à une véritable musique sur ST avec de vrais instruments. De plus, le blier n'a pas été oublié, le vitesse du jeu s'est ressantant sensiblement. En revanche, surtout le version ST est excellente, surtout la version Amiga est excellente. En tout point satisfaisable au ST, Wings Of Death est largement surclassée par des logiciels spécialement développés pour Amiga.

Wings Of Death / Thalion	
GRAPHISME : 73%	Doc: 7/10
ANIMATION : 71%	Packaging 8/10
SON : 90%	Amiga / ST (en vert)
JOUABILITÉ : 80%	Jeu en anglais
INTÉRÊT :	J.D. B.K. K.A.
76%	B.L. S.L. P.A.



Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

ZIRIPX



100 niveaux d'arcade, rien vous ne décrochera pas !

Disponible sur Amiga, PC et Amstrad D & K7.

HELTHER SKELTER



Un jeu d'arcade aussi simple que prenant. Disponible sur Amiga, ST, PC et Amstrad D & K7.

PRETS POUR LES NUITS BLANCHES ?

DISTRIBUES PAR UBI SOFT

8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
TÉL. : (16-1) 48.57.65.52

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

Un shoot'em-up au rythme infernal et à la fois disponible sur Amiga.

LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX LE CD ROM ET TOUTES LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS DANS LES BOUTIQUES PC ENGINE

AUX ÉDITIONS L'ÉTOILE NOIR
10, rue de la République - 92000 NANTY-LEZ-TOURNAI
Tél. 03 46 00 46 10

NITRO

Toujours aussi doué pour la conduite (sur circuit 24), Stéphane se lance cette fois-ci dans une course un peu plus violente que d'habitude, puisque le dernier Psynopsis vous autorise à écraser les piétons pour obtenir des points supplémentaires. Le premier jeu Psynopsis à ne pas reposer sur des capacités techniques démentes est-il bon ?



Après Badlands et Off-Road Racers, voilà que Psynopsis propose à son tour un jeu inspiré du mytique Supersprint d'Atari. Nitro, comme les deux autres, permet à 1 à 3 joueurs de participer à des courses virées. Le déroulement des virées est assez simple, puisqu'il suffit de pousser le bouton pour accélérer, et d'appuyer le joystick pour tourner. Côté représentation visuelle, Nitro se rapproche très fortement de Hot Road, puisque l'écran accrole verticalement, dévoilant la piste au fur et à mesure. Vous devez bien sûr éviter tous les obstacles de la route, qui vous ralentissent fortement quand ils ne vous bloquent pas complètement. Dans ce jeu, fait que vous avez encore du fuel dans votre réservoir, vous pouvez continuer la course suivante. Souvenez-vous, si jamais en cours de course vous venez à manquer d'essence, c'est la fin de la partie pour vous ! Par contre, vous n'avez pas d'asphalte de place à céder à chaque course, ce qui permet d'arriver dernier et de continuer quand même à jouer. Cependant, vous gagnez un bonus de fuel selon votre place. Vous avez également la possibilité de récupérer de tels bonus sur la route, mais aussi de l'argent, ou de petites qui vous donnent une super-vitesse durant quelques secondes.

Les circuits sont très simples au début, mais se compliquent rapidement, avec quelques nouveautés de temps en temps. Vous aurez à faire à des circuits de nuit, où seuls vos phares éclairent un peu la route, ou encore certains où écraser les piétons vous obtient des points supplémentaires. Entre chaque course, selon

l'argent dont vous disposez, vous avez la possibilité d'acheter de l'équipement pour aller plus vite, accélérer plus fort, avoir un chassis plus robuste, bref être plus efficace. Au final, Nitro est un jeu dont la réalisation n'est pas à la hauteur des jeux Psynopsis précédents, mais assez prenant et amusant. Dans le genre, je préfère quand même Off-Road Race-Verse Nitro trouver des adeptes.



Nitro / Psynopsis

GRAPHISME : 64%

ANIMATION : 74%

SON : 62%

JOUABILITÉ : 80%

INTÉRÊT :

75%

Doc 7/10

Packaging 8/10

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

JA BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

PSYNOPTIC / NITRO

Doc 7/10

Packaging 8/10

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

JA BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

STADNO VILE / NITRO

Doc 7/10

Packaging 8/10

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

JA BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

STADNO VILE / NITRO

Doc 7/10

Packaging 8/10

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

JA BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

STADNO VILE / NITRO

Doc 7/10

Packaging 8/10

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

JA BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF

FL BL RF



GEISHA



Considéré comme le suite d'Emmanuelle, Geisha en reprend l'esprit et pousse même un peu plus loin l'histoire informatique. Cette fois-ci, le personnage principal se nomme Eve, symbole masculin de la sensualité, et toute l'action est en fait une recherche d'identité de sa personne. En effet, alors que cette dernière passe pour vous lors d'une séance photo, deux hommes dans un salon dans votre appartement, et l'environnement sans que vous ayez pu acquiescer le moindre geste. D'après le signalement des deux hommes, il ne fait aucun doute dans votre esprit que les deux personnes étaient des yakuza, mais là-bas pourriez le même jeu.

Votre première réaction fut de vous jeter dans le premier avion pour Tokyo. Le logiciel débute réellement à cet instant, et plus précisément lorsque vous prenez possession de votre chambre à l'hôtel.

En arrivant dans ce pays dont vous ignorez tout, votre regard est tout d'abord attiré par un rassemblement d'auto-informatique. C'est d'ailleurs dans ce dernier que vous découvrez une toute nouvelle machine électronique, l'Hypernet. Ce petit module rudimentaire vous permet une connexion rapide sur toutes sortes de services télématiques.

Allongé sur la lit de votre chambre et réfléchissant à Eve, vous commencez à explorer les possibilités de votre dernière acquisition et tombez sur un service de voyance, dont vous découvrez bien vite qu'il peut avoir un rapport avec la disparition d'Eve. De là en avant, vous commencez à cerner les différents aspects et appren-

nez que les personnes détenant Eve se nomment Nopadani. C'est également l'heure des alliances providentielles et des investigations subtiles. A vous de jouer!

Au niveau de la réalisation, Geisha est avant tout un jeu d'aventure, ce qui signifie des suites d'événements représentant les lieux visités et des informations écrites résumant l'action. Mais Geisha comporte également plusieurs d'actions basées sur les faits et gestes du héros, ou les challenges auxquels il doit participer, poussés qu'il est par les hommes de Nopadani. C'est ainsi que vous prendrez part à une partie de cartes érotique dont les règles sont opposées dans la dix, résolviez les trois-dimensions du temple de Jade, accomplirez une plongée à la recherche de perles dans un bassin... De plus vous avez l'occasion de jouer avec de petits jeux d'arcade, toujours par le biais de l'Hypernet.

La réalisation de Geisha est bonne, même si la qualité graphique générale n'est pas exceptionnelle (toutefois pour les connaisseurs, il est facile de reconnaître certains salariés de la société Tomataware). La réalisation de Geisha est assez simple, toutes les actions sont un jeu très simple, et le jeu se joue donc plutôt en logique informatique. Les habitués de ce type de jeu risquent de s'ennuyer quelque peu.

Geisha	Tomataware
GRAPHISME: 67%	Doc: - Packaging: -
ANIMATION: 75%	PC / Amiga / ST (novembre)
SON: 57%	Jeu en français
JOUABILITÉ: 15%	4.0 R.F. R.F.
INTÉRÊT: 67%	D.L. S.L. P.S.



N'hésitez pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite



"Cette machine d'arade dans un boîtier de console est, de très loin, ce qui se fait de mieux dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo, j'y crois pas..."

JOYSTICK



IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLOT INTERNATIONAL

TEL: 99.08.90.08 FAX: 99.08.94.17 TELEX: 740571



MONTHY PYTHON FLYING CIRCUS

Fish! Fish? Spam! And Now For
Something Completely Different. Fish
fish! Spam spam. What? 42! Dead
Parrot. Spanish Inquisition. Stéphane.
Niiiiiiiiiiii. Lavoisard. Spam.



Le premier jeu intégré de la mondanissime
émission des Monty Python est enfin disponible,
grâce aux efforts de Virgin Games. Réalisé par
l'équipe de Core Design, les créateurs de Rick
Dangerous et d'Impossible.

C'est un jeu de tir, sorte de shoot'em'up
défiant où vous jouez le rôle de Gumbly,
personnage très des sonneries du génial Terry
Gilliam (Brazil), les Aventures du Baron de
Munchausen) que vous laissez pour l'instant Gumbly est un
personnage grotesque qui évolue dans des paysages tout aussi



interna. Le scénario est très simple. Gumbly a perdu les clés
grises de son onneau, et doit les retrouver au cours d'un
shoot'em'up sur plusieurs niveaux. À chaque niveau, Gumbly
se transforme pour affronter ou mieux les éléments perturbateurs qui
veulent son écho: Poisson (fish) au premier niveau, volatiles au
second, le pauvre Gumbly n'est pas au bout de ses peines.
D'autant plus que les adversaires qu'il doit rencontrer sont aussi
possibles que grotesques. Heureusement, il y a tous les tableaux
secours et collectionne les boîtes de Spam, il pourra retrouver sa
force d'antan.

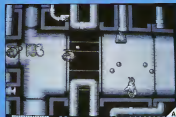
À chaque fin de niveau, après que Gumbly ait retrouvé une de ses
clés grises, il aura le droit de participer à un débat. Ce n'est pas
coincidence à voir tout ce que vous dit l'autre personnage, en
poussant le joystick dans la direction opposée à celle de sa
phrase!

Monty Python Flying Circus est un shoot'em'up possédant
quelques uns des caractéristiques des jeux de tableaux, comme
les zones qui permettent de récupérer certaines boîtes de Spam,
ainsi que les balles secrets. Asses bien réalisés, le jeu est bourré
de gags à mourir de rire, et les graphismes du jeu,
particulièrement réalistes, sont le point fort du jeu. Cependant, le
jeu en lui-même n'est pas le plus fou fait à ce jour, et s'adresse
particulièrement aux amateurs des Monty Python. Pour ceux-là,
l'achat de Monty Python Flying Circus paraît indispensable, car
même s'ils n'ont pas le jeu au final, ils auront toujours le
meilleur jeu, en anglais, sur des jeux vidéo.

Bref, un jeu pour les fans.

Monty Python Flying Circus / Virgin Games

Doc: 10/10	
Packaging: 7/10	
PC / Amiga / ST (en vente)	
Jeu en anglais:	
JOS: RF: RF:	
DL: FL: F.D.	
GRAPHISME: 68%	
ANIMATION: 74%	
SON: 72%	
JOUABILITÉ: 75%	
INTÉRÊT:	
72%	



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 46 57 65 52



Compatible
avec la
carte



PC et Compatibles

COWABUNGA!!

LE RETOUR DES TORTUES NINJA

BIENTÔT DISPONIBLE SUR :
Amiga, Atari ST, C64, Amstrad et PC



KONAMI

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

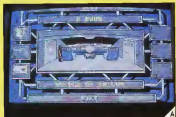
NOUVELLES VERSIONS

3D SHARKLEY POOL (MICROPROSE)

C'est sous ce nom que se cache la version PC de 3D Pool. Ce billard entièrement en 3D est assez réussi et comblera les amateurs du genre.

DIBNORON CONSPIRACY (IMAGEWORKS)

Le version Amiga de ce jeu ressemble fort à la version PC latente il y a quelques mois. Ou coup, ce jeu à la Sierra-De-Luxe, sans dont la réalisation était déjà le point faible sur PC, est véritablement très moyen sur Amiga. C'est d'ailleurs un peu dommage, parce que le scénario est de qualité.



LEGEND OF THE LOST (IMPRESSIONS)

Ce jeu d'action multi-plateau est certainement le meilleur fait par la compagnie anglaise à ce jour, et s'il est à la limite sympathique, ce n'est quand même pas un grand jeu. Mais d'être peut-être un signal comme quoi Impressions pourra peut-être un jour des sorts de qualité.

LES BOFS

BLUTZKRIED MAY 1940 (IMPRESSIONS)

Ce wargame aux graphismes très moyens ne propose pas grand chose d'original et n'est pas des plus simples à jouer. Si il trouve un public après des amateurs de jeux complexes, il est tout de même à déconseiller à ceux qui cherchent un bon jeu de réflexion.

FINAL COUNTDOWN (DEMONWARE)

Ce jeu, mélange de shoot'em up et de Hack'n'slay, est basé sur une idée vraiment intéressante, mais la réalisation est telle qu'on revient très souvent, ce qui fait que c'est considérablement le jaser. Du coup, on laisse tomber après plusieurs parties et on oublie très vite ce jeu.

NEW-YORK WARRIORS (VIRGIN GAMES)

Voici un shoot'em up pas trop mal réalisé, permettant à un ou deux joueurs de participer en même temps, dans un jeu moche et fortement inspiré de Warriors. Cependant, la jouabilité n'est pas des meilleures, et on se lasse rapidement du jeu.

NE RATEZ PAS LE PROCHAIN NUMÉRO DE GÉNÉRATION 4, AVEC:

Awesome, Carthage,
Dick Tracy,
Judge Dredd, Golden Axe,
Masterblazer, Narc, Robocop
2, Chase HQ 2,
S.T.U.N. Runner, Teenage
Hero Mutant Turtles, Toki,
Total Recall, Battle Command,
Epic, Test Drive 3, Obbitus,
Wonderland.

WOLFPACK (ISS)

Très complet et très complexe, Wolfpack nous avait comblé lors de sa sortie sur PC. La version Amiga est aussi bonne, mais il faut savoir que la jeu est vraiment compliqué. Ceux qui préfèrent les simulations plutôt axées sur l'action préféraient peut-être attendre la version Amiga de Das Boot, testé sur PC dans ce numéro.

NIGHTBREED: The Interactive movie (OCEANIA)

Quelques lignes sur ce jeu débile de graphismes de qualité et d'une bonne bande sonore. Le jeu est composé de plusieurs épreuves dont la deuxième (qui se déroule dans le cinéaste) est franchement insupportable. Autre point noir: sur quatre heures de jeu, vous en avez deux de chargement. Dommage!



SHOCK WAVE (DIGITAL MAGIC)

Une très belle présentation graphique et sonore, mais un jeu de la catégorie de quelques options stratégiques: choix de l'assaut et du retrait à défendre. Le tout assez moyen, tant au point de vue action que réflexion. Dommage, la réalisation et tout particulièrement l'animation 3D est parfaite.



STAR CONTROL (ACCOLADE)

Mélange d'Atlantis et de jeu de stratégie, Star Control possède des arguments qui en VGA couleur peuvent le rendre attrayant. Le fait de coloniser un système planétaire ennemi et de défendre le sien, n'est vraiment pas le côté le plus intéressant du jeu, et sans jeu-let, le côté arcade n'est ni un peu plus passionnant.



SUBBUTED (ELECTRONIC)

C'est une simulation de football de table qui compte pas mal d'adeptes, où l'on fait avancer des joueurs en envoyant des chiquettes dans leur socle. Le logiciel est hélas au régime du jeu de table et très complet en niveau options, mais il n'y a rien qu'un fans du Subbuteo.



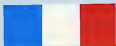
UMS II (RAINBOW)

Tout "wargameur" connaît UMS, qui fut le premier à donner une présentation en 3D du terrain. UMS II a complètement laissé tout son côté, et même s'il est très complet et très complexe, le système de jeu choisi par les programmeurs est devenu trop lourd et trop lent, l'utilisation du GEM sur ST n'arrangeant rien. Quelle déception!



UN SQUADRON (JS GOLD)

Ce nouveau jeu de chez Capcom nous a légèrement déçus, mais ce n'est pas étonnant qu'il ne nous attire pas, puisque nous n'avons pas des fans du jeu d'arcade. Très inspiré de Silvergun, le jeu vous met au commandement d'un jeu deux avions en mode deux joueurs) devant affronter des hordes d'ennemis. Le scrolling défilait ses symboles, sur Amiga et ST, mais la jouabilité n'est pas des meilleures, et les graphismes trop brouillés tant que l'on repère souvent mal l'emplacement de son avion. Dommage!



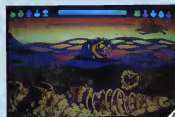
LES COMPAGNIES FRANÇAISES

EXPONANTIA

Cette toute nouvelle société, en qualité d'un distributeur européen, propose deux logiciels sur Amiga. Il s'agit d'Adrenalynn, jeu de sport futuriste et de Elemental Force, un logiciel du genre de Shadow Of The Beast. Il est à noter que les programmes se sont faits des réputation très séduisants. 50 images seconde et un jeu en plein écran sur Amiga bien sûr. Les versions ST seront déclenchées ultérieurement.



Adrenalynn



Elemental Force



INFOGRAMES

C'est maintenant Infogrames qui distribue en France la société KOEI, spécialiste des wargames. Les deux produits à partir sont Bandit King Of Ancient China relatant les batailles féroces de l'ancienne Chine et Genghis Khan ou l'histoire de l'empire mongol. Enfin, pour le mois prochain sont prévus Alcatraz,



Metain Vexier, et Myrtil

D'autre part, profitant de succès de Sim City, deux extensions sont dorénavant disponibles: Architecture 1 et Architecture 2. La première vous plongeant dans l'ancienne Asie, une cité médiévale et le Far West alors que la seconde vous invite dans le futur, et plus particulièrement aux USA, en Europe et sur la Lune. Ainsi de votre condition de maire, vous passerez à celle de Shogun, d'un roi ou bien encore d'un écologiste convaincu.



Sim City: l'Ouest sauvage



Sim City: le Moyen-Age



Sim City: les Etats-Unis futuristes



Sim City: l'Asie antique



Sim City: la colonie lunaire

FINAL BLASTER

Tiens! Un shoot's y dessus! Ça faisait longtemps que l'on n'en avait pas vu. Est-ce qu'il a un plan? Oui, il en a un. En fait, il en a deux. Tout d'abord, le bouton select de votre appareil, vous permet de déplacer des alies sur votre vaisseau. Ces alies rendent votre vaisseau plus vulnérable, car celui-ci devient plus large, mais elles vous permettent de vous déplacer plus vite et vous en avez besoin, car dès le début, les ennemis arrivent très vite sur vous. Le deuxième truc, c'est un support. Si vous maintenez le bouton de la gâchette, votre vaisseau envoie alors une sorte de missile de feu droit devant, celui-ci étant très destructeur. A part cela, on retrouve tous les ingrédients des autres jeux de ce type. Certains ennemis lâchent des bombes qui changent de couleur, et chaque bombe suivant sa couleur change et augmente votre niveau. Vous avez aussi des boucliers et autres gadgets. Les décors sont très beaux et le jeu devait plaire aux amoureux de ce genre de jeu.



710

BATMAN

Complètement perché sur Batman, ce jeu est en fait un jeu de labyrinthe dans le genre de Pac-Man. Il n'a donc rien à voir avec les différentes adaptations très jumeles sur console et cassettes. Vous commencez par rechercher des objets dans les rues de Gotham City et vous devez trouver et ramasser le nombre d'objets indiqué par le compteur en bas à droite de l'écran. D'autres compteurs vous indiquent le nombre de vies qu'il vous reste, votre score, et enfin le temps qu'il vous reste. Une fois que vous avez découvert toutes les pièces du puzzle, vous passez au niveau suivant. Vous avez douze niveaux à terminer dans cette ville pour atteindre la mode.

Arrivé au niveau, vous devez rendre compte que des toilettes de rue ont été crayonnées, et vous vous faites un devoir d'effacer tous ces gribouillages. Même chose donc que précédemment, douze niveaux à parcourir.

Puis ensuite, c'est l'usine. Vous devez dans cette partie du jeu trouver un certain nombre de croix et disposer sur ces croix des bombes. Toujours le même principe que dans les autres précédentes.

Je ne vous parle pas de la suite car je ne suis pour l'instant arrivé qu'à son début.

Parfois du jeu maintenant. Toutes ces scènes durant lesquelles vous devez ramasser des objets vont en se compliquant, car il y a de plus en plus d'ennemis que vous devez attraper. Au début du jeu, vous marchez lentement, et pour combattre un ennemi, vous le lancez un bonneteau, mais avec l'ennemi et sans grande force



710

Mais au fur et à mesure que vous trouvez des bonus et des bonus dans les labyrinthes, vous devenez plus rapide et plus puissant. Dans certains niveaux, des ennemis vous font descendre, et dans d'autres vous devez traverser des ruelles en évitant des canons, donc vous devez en plus de surveiller les ennemis qui rôdent et avec un œil sur les obstacles, qui change très vite de couleur. D'autant plus que l'atmosphère que certains décors nous ont fait découvrir est très intéressante. Vous pouvez continuer le jeu autant de fois que vous le desirez, mais si vous décidez d'arrêter, un code vous sera révélé. Très utile non?

SCHWARZENEGGER

EST LA VEDETTE DU FILM.

VOUS POUVEZ ETRE LE HÉROS DU JEU...

TOTAL RECALL

Dans ce jeu, vous êtes un agent secret qui a été recruté par une agence de renseignement. Vous devez vous battre contre des ennemis qui tentent de vous tuer. Vous devez vous battre contre des ennemis qui tentent de vous tuer. Vous devez vous battre contre des ennemis qui tentent de vous tuer.

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M

LE V C M



AMSTRAD AMIGA ATARI ST

270 LE MOUSQUETIER, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE

TEL. (1) 43350675

ocean

ocean

ocean

ocean

ocean

ocean

© 1989 OCEAN VIDEO GAMES INC.

AFTERBURNER II

Ce jeu est, on ne peut plus connu des possesseurs de micros et de consoles du toutes séries. Cette version étant à mon tour la plus belle et la plus jouable. Au premier abord, le jeu ressemble à Battle Ace, le premier jeu qui fut disponible sur SupergraphX, mais après y avoir joué, on se rend compte que le jeu est beaucoup plus rapide et même trop rapide, de telle sorte que l'on a un peu de mal à viser avec précision les avions ennemis qui viennent à votre rencontre, si l'on se contente de balayer l'écran avec les missiles. D'autre part, le jeu est assez facile, et dès la première partie j'ai réussi à faire sept niveaux. Rien d'indique que l'on approche de la fin d'un niveau, et l'on se retrouve surpris de voir le compteur indiquer "level 5", alors que l'on était il y a quelques instants au niveau trois. Le principe de jeu lui-même est cependant le même que dans Battle Ace, un bouton vous sert à contrôler les ennemis et l'autre à envoyer des missiles une fois que vous avez un ennemi dans votre viseur.

Une autre partie du jeu vous permet de venir un peu au delà, vous engagez entre des avions du genre au premier et des avions d'observation et des avions de combat. L'en jeu peut appeler cela un jeu, il s'agit d'un dessin en 3D que vous faites voler de couleur, de vitesse, de taille et de forme à volonté. Les programmeurs ont fait là une belle œuvre des possibilités graphiques de cette console, et malgré quelques petits bugs lors des sautes, cette œuvre est assez symp.

610



DIE HARD

Ainsi que le "titre" de ce film soit sur les écrans, voici "Plage de Cristal" tout juste adapté sur la Nao. Le jeu ressemble un peu au début à un Commando ou autre jeu du genre. Je n'ai pas eu la chance de voir le film en cinéma, et donc je ne puis vous dire si le scénario du jeu suit celui du film, mais toujours est-il que vous commandez par dessein un personnage qui s'en va à l'ennemi qui se présente. Mais après quelques pas dans la jungle on quelques sous bien placés, vous pouvez prendre l'ennemi que vous laissez gentiment l'un des hommes que vous aurez rencontrés. Ainsi armé, vous pouvez affronter tout les ennemis que vous rencontrez et récupérer du temps à autre leurs armes. Celles-ci sont très variées et vont du fusil à la mitrailleuse, en passant par la lance-roquettes et la lance-flammes. Personnellement j'ai une préférence pour le dernier, car il vous permet d'éliminer les ennemis sur 360 degrés, alors que les fusils et les armes automatiques ne font que tout les 45 degrés. Parfois, vous rencontrez devant des pièces d'armes qui sont même des gars. Si vous les tuez, vous pouvez alors récupérer selon le cas un gilet pare-balles, une boîte à pharmacie ou encore des bouteilles de Coca, ces deux dernières vous redonnent de la vie, alors que le gilet, lui, vous protège et vous permet d'encercler un certain nombre de petits ennemis.

Dans la deuxième partie, vous marchez dans une sorte de marécage, et celui-ci se révèle un véritable labyrinthe. Le principe du jeu reste le même. Le troisième partie se déroule dans la tour, et là votre personnage est vu de côté, alors qu'avant il était vu de haut. Cette troisième partie, elle aussi, est un vrai labyrinthe, et se n'est qu'en voyant les couleurs des objets charger que vous savez que vous avez changé d'étage dans la tour.

610



AXIS FINAL ZONE

Ce logiciel annoncé en preview dans notre numéro Spécial Corvace vient tout juste de sortir. Il s'agit d'un shoot'em up dans lequel vous dirigez un robot modulaire au milieu de zones infestées d'ennemis. Au niveau des armes, vous les possédez toutes, à vous de savoir les utiliser. Vous pouvez par exemple décider de placer un simple tir laser sur votre bras et des roquettes sur l'épaule. Mais il ne faut pas que vous chiez sur le drôle et des grenades, toutes les combinaisons sont possibles, même d'injecter deux fois la même arme, de cette façon le tir sera plus puissant. Votre robot possède une autre particularité : un chariot mécanique. C'est après vous permettra de vous sortir de situations critiques. En effet, lorsque vous l'adonnez, le robot prendra de la vitesse instantanément et l'ennemi doit devant lui, basculer sur place tous ses occupants.

Les ennemis sont nombreux et variés, vous rencontrerez des tanks, des hélicoptères... et avant d'accéder au niveau suivant, vous devrez avoir "batté" toute une zone. Pour cela, un compteur situé en haut à gauche de l'écran vous indique le nombre d'ennemis restants à abattre. Les niveaux suivants changent quelque peu, puisque vous vous retrouvez le long d'une voie de chemin de fer, ou bien sur une plate-forme mouvante, mais avec toujours en tête l'objectif principal de détruire l'ennemi.

La réalisation d'Axis est assez bonne avec une représentation scénaristique du terrain, de bons graphismes, et dans les niveaux supérieurs un excellent scoring différentiel. Toutefois, l'animation n'est pas des meilleures, et réclame considérablement lorsque beaucoup de sprites se trouvent à l'écran en même temps. Mais le plus ennuyeux provient du jeu proprement dit, pas franchement passionnant. Tout juste moyen.



Un Service Pro
Aux meilleurs prix !

Nouveau à Marseille !
Entrez dans l'univers de la Micro-Loisirs !...

Consoles, Jeux, périphériques, Programmes, Consommables, Micro.

Consoles : CD Rom, Atari, Amiga, Amstrad, X, Apple, Macintosh...

Consoles

Game Boy - PC Engine - Core Grafx, Super Grafx, CD Rom 2

SEGA : Megadrive, Master System

Game Boy, Nintendo, Lynx, Amstrad GX 4000, NEO-GEO

DIGITAL Dream - 1, Rue Dragon - 13006 Marseille - Tél. : 91.81.26.44.

GAME-GEAR: LA FIN DE LA LYNX?

La Lynx a-t-elle trouvé en la Game-Gear un adversaire sérieux? La production Sega sera-t-elle plus soutenue que celle d'Atari? Que valent les premiers jeux de la console? Nous vous répondons, immédiatement...

On n'attendait pas si rapidement la sortie de la console portable de chez Sega, mais elle est tout de même déjà là, en import direct du Japon. Après la Lynx, voici donc une seconde console portable à écran liquide couleur! Mesurant 21cm sur 10,3cm, la Game-Gear est une console se situant entre la Lynx et le Game-Boy au niveau de l'encombrement. Elle tiendra difficilement dans une poche comme la Game-Boy, mais ne dépassera pas des coudes comme la Lynx. Son écran est également plus petit que celui de la Lynx, et possède le même système de rétro-éclairage bien pratique lorsqu'il s'agit de jouer dans le noir.

Équipée d'un joystick assez pratique, la Game-Gear comporte très peu de prises. Une prise extension, une prise casque, une pour l'alimentation, et le tout est tout. Une touche règle l'intensité lumineuse, l'autre l'intensité sonore. Par la prise extension, il est possible, comme pour la Game-Boy, de connecter plusieurs consoles entre elles et de jouer les uns contre les autres. Au Japon, cette extension permet également de brancher un tuner et d'utiliser la console comme récepteur de télévisions. Évidemment, les chances pour que la Lynx soit substituée

dard sont très faibles, ce qui veut dire qu'il devrait être impossible d'utiliser la Game-Gear ainsi, avant les distributeurs officiels en France qui n'ont pas eu du tout failli aujourd'hui. Demain, car une fois ceci fait, la Game-Gear peut même servir de moniteur vidéo de contrôle!

Voletons aux capacités de la machine. Équipée d'un Z80 tournant à 3,57 MHz, la Game-Gear ne paraît pas à priori impressionnante. Pourtant, avec ses 84K de Ram et près de 128K de Flash vidéo, elle paraît plutôt bien plus rapide que la Lynx. La résolution est de 480x160, et la console est capable d'afficher 32 couleurs parmi une palette de 4096.

Côté son, la Game-Gear n'est pas particulièrement performante, et reste très équivalente à la Lynx, puisqu'elle n'est même pas stéréo. Les premiers jeux ne sont pas des plus convaincants, au niveau notation, mais il ne faut pas oublier que ce sont là les premiers jeux de la console.

Acquiescent, la seule boutique où l'on puisse la trouver est Ultrase ou Ultrase Games, qui la commercialise au prix de 2000 francs.



Champion of the Ra™

LA PERLE DE L'ORIENT EST TACHÉE DE SANG

L'ode au début du XIX^e siècle, l'histoire de l'Empereur commence à diviser. Dans tout le pays des fractions rivales s'agitent de l'empire, du pouvoir.

Que votre chance de gagner le coup de maître. Incarnez l'un des rois prétendants pour l'empire et préparez-vous pour la bataille de l'Inde. Prenez des décisions opposées, faites face à de violentes épreuves, organisez des manifestations et grand spectacle pour impressionner les rois et ériger des tentatives d'empire.

Les premiers jeux ne sont pas des plus convaincants, au niveau notation, mais il ne faut pas oublier que ce sont là les premiers jeux de la console.

Acquiescent, la seule boutique où l'on puisse la trouver est Ultrase ou Ultrase Games, qui la commercialise au prix de 2000 francs.

- ★ Décors et séquences animées hauts en couleurs.
- ★ Choix de six personnages, dans ce brillant jeu de stratégie/bataille.
- ★ Présentation dans le style épique du cinéma.
- ★ Effets sonores époustouflants.
- ★ Organisez des courses d'éléphants et des chasses au tigre.
- ★ Faites face à des catastrophes naturelles : tremblements de terre, déluges et famine.
- ★ Produit compatible avec la carte (pour PC).
- ★ Disponible sur Amiga, ST, PC 5.25 et 3.5.

L'aventure de l'Empire est entre vos mains.



SUPER-MONACO GRAND PRIX

Quand on connaît le jeu d'arcade ou même l'adaptation Megadrive, on a un peu de quoi être déçu par cette version Game-Gear, qui propose un jeu tout à fait différent. Jugez donc! Au lieu de voir la grille de votre voiture, la jeu ressemble beaucoup plus à Pole Position, avec un plus petit de chevaux à l'avant. La piste bouge rapidement, trop rapidement même (jealous sans les tourments), mais elle a peut quelques panneaux sur les côtés et votre voiture, bien que bouge à l'arrêt. Vous dépassez de l'empire à suivre les voitures adverses, une à une, et il n'arrive donc jamais de se retrouver dans une "trafic" de voitures, comme dans le jeu d'arcade original. On est sûr de l'immersion et du détail de Blue Lightning sur Lynx, par exemple, et le jeu laissera donc rapidement le premier.

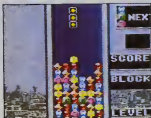
Note: 5/10



COLUMNS

Voilà un jeu Sega qui possède l'avantage de ne pas demander une réalisation infernale. Équivalent chez Sega du Tetris de Nintendo, Columns est un jeu de réflexion et de réflexion, dans lequel il faut réster le plus longtemps possible à la chute incessante de blocs de trois pièces. Pour résister, il faut éliminer des groupes d'objets en alignant ceux qui sont similaires horizontalement, verticalement ou diagonalement. Des qui plus de deux sont alignés, ils disparaissent et laissent s'écrouler ceux qui étaient au-dessus d'eux. Du coup, il n'est pas rare d'assister à de véritables disparitions en chaîne. Plein d'options et surtout particulièrement prenant, Columns est sans aucun doute l'un des meilleurs jeux du genre, et donc un des indispensables de la Game-Gear.

Note: 9/10



Les amateurs vont avoir peur !

ATTENTION COMPILATION :

COMPILATION
SIMULATIONS
toutes catégories

et les meilleurs points de vente.

CHALLENGERS

... réservée aux meilleurs!



Disponible sur ATARI ST, AMIGA, IBM PC et compatibles,
COMMODORE 64, AMSTRAD CPC.
ATTENTION! KICK OFF ne figure pas dans le catalogue PC.

GRAND : 1990-1991, 1992-1993, 1994-1995, 1996-1997, 1998-1999, 2000-2001, 2002-2003, 2004-2005, 2006-2007, 2008-2009, 2010-2011, 2012-2013, 2014-2015, 2016-2017, 2018-2019, 2020-2021, 2022-2023, 2024-2025, 2026-2027, 2028-2029, 2030-2031, 2032-2033, 2034-2035, 2036-2037, 2038-2039, 2040-2041, 2042-2043, 2044-2045, 2046-2047, 2048-2049, 2050-2051, 2052-2053, 2054-2055, 2056-2057, 2058-2059, 2060-2061, 2062-2063, 2064-2065, 2066-2067, 2068-2069, 2070-2071, 2072-2073, 2074-2075, 2076-2077, 2078-2079, 2080-2081, 2082-2083, 2084-2085, 2086-2087, 2088-2089, 2090-2091, 2092-2093, 2094-2095, 2096-2097, 2098-2099, 2100-2101, 2102-2103, 2104-2105, 2106-2107, 2108-2109, 2110-2111, 2112-2113, 2114-2115, 2116-2117, 2118-2119, 2120-2121, 2122-2123, 2124-2125, 2126-2127, 2128-2129, 2130-2131, 2132-2133, 2134-2135, 2136-2137, 2138-2139, 2140-2141, 2142-2143, 2144-2145, 2146-2147, 2148-2149, 2150-2151, 2152-2153, 2154-2155, 2156-2157, 2158-2159, 2160-2161, 2162-2163, 2164-2165, 2166-2167, 2168-2169, 2170-2171, 2172-2173, 2174-2175, 2176-2177, 2178-2179, 2180-2181, 2182-2183, 2184-2185, 2186-2187, 2188-2189, 2190-2191, 2192-2193, 2194-2195, 2196-2197, 2198-2199, 2200-2201, 2202-2203, 2204-2205, 2206-2207, 2208-2209, 2210-2211, 2212-2213, 2214-2215, 2216-2217, 2218-2219, 2220-2221, 2222-2223, 2224-2225, 2226-2227, 2228-2229, 2230-2231, 2232-2233, 2234-2235, 2236-2237, 2238-2239, 2240-2241, 2242-2243, 2244-2245, 2246-2247, 2248-2249, 2250-2251, 2252-2253, 2254-2255, 2256-2257, 2258-2259, 2260-2261, 2262-2263, 2264-2265, 2266-2267, 2268-2269, 2270-2271, 2272-2273, 2274-2275, 2276-2277, 2278-2279, 2280-2281, 2282-2283, 2284-2285, 2286-2287, 2288-2289, 2290-2291, 2292-2293, 2294-2295, 2296-2297, 2298-2299, 2300-2301, 2302-2303, 2304-2305, 2306-2307, 2308-2309, 2310-2311, 2312-2313, 2314-2315, 2316-2317, 2318-2319, 2320-2321, 2322-2323, 2324-2325, 2326-2327, 2328-2329, 2330-2331, 2332-2333, 2334-2335, 2336-2337, 2338-2339, 2340-2341, 2342-2343, 2344-2345, 2346-2347, 2348-2349, 2350-2351, 2352-2353, 2354-2355, 2356-2357, 2358-2359, 2360-2361, 2362-2363, 2364-2365, 2366-2367, 2368-2369, 2370-2371, 2372-2373, 2374-2375, 2376-2377, 2378-2379, 2380-2381, 2382-2383, 2384-2385, 2386-2387, 2388-2389, 2390-2391, 2392-2393, 2394-2395, 2396-2397, 2398-2399, 2400-2401, 2402-2403, 2404-2405, 2406-2407, 2408-2409, 2410-2411, 2412-2413, 2414-2415, 2416-2417, 2418-2419, 2420-2421, 2422-2423, 2424-2425, 2426-2427, 2428-2429, 2430-2431, 2432-2433, 2434-2435, 2436-2437, 2438-2439, 2440-2441, 2442-2443, 2444-2445, 2446-2447, 2448-2449, 2450-2451, 2452-2453, 2454-2455, 2456-2457, 2458-2459, 2460-2461, 2462-2463, 2464-2465, 2466-2467, 2468-2469, 2470-2471, 2472-2473, 2474-2475, 2476-2477, 2478-2479, 2480-2481, 2482-2483, 2484-2485, 2486-2487, 2488-2489, 2490-2491, 2492-2493, 2494-2495, 2496-2497, 2498-2499, 2500-2501, 2502-2503, 2504-2505, 2506-2507, 2508-2509, 2510-2511, 2512-2513, 2514-2515, 2516-2517, 2518-2519, 2520-2521, 2522-2523, 2524-2525, 2526-2527, 2528-2529, 2530-2531, 2532-2533, 2534-2535, 2536-2537, 2538-2539, 2540-2541, 2542-2543, 2544-2545, 2546-2547, 2548-2549, 2550-2551, 2552-2553, 2554-2555, 2556-2557, 2558-2559, 2560-2561, 2562-2563, 2564-2565, 2566-2567, 2568-2569, 2570-2571, 2572-2573, 2574-2575, 2576-2577, 2578-2579, 2580-2581, 2582-2583, 2584-2585, 2586-2587, 2588-2589, 2590-2591, 2592-2593, 2594-2595, 2596-2597, 2598-2599, 2600-2601, 2602-2603, 2604-2605, 2606-2607, 2608-2609, 2610-2611, 2612-2613, 2614-2615, 2616-2617, 2618-2619, 2620-2621, 2622-2623, 2624-2625, 2626-2627, 2628-2629, 2630-2631, 2632-2633, 2634-2635, 2636-2637, 2638-2639, 2640-2641, 2642-2643, 2644-2645, 2646-2647, 2648-2649, 2650-2651, 2652-2653, 2654-2655, 2656-2657, 2658-2659, 2660-2661, 2662-2663, 2664-2665, 2666-2667, 2668-2669, 2670-2671, 2672-2673, 2674-2675, 2676-2677, 2678-2679, 2680-2681, 2682-2683, 2684-2685, 2686-2687, 2688-2689, 2690-2691, 2692-2693, 2694-2695, 2696-2697, 2698-2699, 2700-2701, 2702-2703, 2704-2705, 2706-2707, 2708-2709, 2710-2711, 2712-2713, 2714-2715, 2716-2717, 2718-2719, 2720-2721, 2722-2723, 2724-2725, 2726-2727, 2728-2729, 2730-2731, 2732-2733, 2734-2735, 2736-2737, 2738-2739, 2740-2741, 2742-2743, 2744-2745, 2746-2747, 2748-2749, 2750-2751, 2752-2753, 2754-2755, 2756-2757, 2758-2759, 2760-2761, 2762-2763, 2764-2765, 2766-2767, 2768-2769, 2770-2771, 2772-2773, 2774-2775, 2776-2777, 2778-2779, 2780-2781, 2782-2783, 2784-2785, 2786-2787, 2788-2789, 2790-2791, 2792-2793, 2794-2795, 2796-2797, 2798-2799, 2800-2801, 2802-2803, 2804-2805, 2806-2807, 2808-2809, 2810-2811, 2812-2813, 2814-2815, 2816-2817, 2818-2819, 2820-2821, 2822-2823, 2824-2825, 2826-2827, 2828-2829, 2830-2831, 2832-2833, 2834-2835, 2836-2837, 2838-2839, 2840-2841, 2842-2843, 2844-2845, 2846-2847, 2848-2849, 2850-2851, 2852-2853, 2854-2855, 2856-2857, 2858-2859, 2860-2861, 2862-2863, 2864-2865, 2866-2867, 2868-2869, 2870-2871, 2872-2873, 2874-2875, 2876-2877, 2878-2879, 2880-2881, 2882-2883, 2884-2885, 2886-2887, 2888-2889, 2890-2891, 2892-2893, 2894-2895, 2896-2897, 2898-2899, 2900-2901, 2902-2903, 2904-2905, 2906-2907, 2908-2909, 2910-2911, 2912-2913, 2914-2915, 2916-2917, 2918-2919, 2920-2921, 2922-2923, 2924-2925, 2926-2927, 2928-2929, 2930-2931, 2932-2933, 2934-2935, 2936-2937, 2938-2939, 2940-2941, 2942-2943, 2944-2945, 2946-2947, 2948-2949, 2950-2951, 2952-2953, 2954-2955, 2956-2957, 2958-2959, 2960-2961, 2962-2963, 2964-2965, 2966-2967, 2968-2969, 2970-2971, 2972-2973, 2974-2975, 2976-2977, 2978-2979, 2980-2981, 2982-2983, 2984-2985, 2986-2987, 2988-2989, 2990-2991, 2992-2993, 2994-2995, 2996-2997, 2998-2999, 3000-3001, 3002-3003, 3004-3005, 3006-3007, 3008-3009, 3010-3011, 3012-3013, 3014-3015, 3016-3017, 3018-3019, 3020-3021, 3022-3023, 3024-3025, 3026-3027, 3028-3029, 3030-3031, 3032-3033, 3034-3035, 3036-3037, 3038-3039, 3040-3041, 3042-3043, 3044-3045, 3046-3047, 3048-3049, 3050-3051, 3052-3053, 3054-3055, 3056-3057, 3058-3059, 3060-3061, 3062-3063, 3064-3065, 3066-3067, 3068-3069, 3070-3071, 3072-3073, 3074-3075, 3076-3077, 3078-3079, 3080-3081, 3082-3083, 3084-3085, 3086-3087, 3088-3089, 3090-3091, 3092-3093, 3094-3095, 3096-3097, 3098-3099, 3100-3101, 3102-3103, 3104-3105, 3106-3107, 3108-3109, 3110-3111, 3112-3113, 3114-3115, 3116-3117, 3118-3119, 3120-3121, 3122-3123, 3124-3125, 3126-3127, 3128-3129, 3130-3131, 3132-3133, 3134-3135, 3136-3137, 3138-3139, 3140-3141, 3142-3143, 3144-3145, 3146-3147, 3148-3149, 3150-3151, 3152-3153, 3154-3155, 3156-3157, 3158-3159, 3160-3161, 3162-3163, 3164-3165, 3166-3167, 3168-3169, 3170-3171, 3172-3173, 3174-3175, 3176-3177, 3178-3179, 3180-3181, 3182-3183, 3184-3185, 3186-3187, 3188-3189, 3190-3191, 3192-3193, 3194-3195, 3196-3197, 3198-3199, 3200-3201, 3202-3203, 3204-3205, 3206-3207, 3208-3209, 3210-3211, 3212-3213, 3214-3215, 3216-3217, 3218-3219, 3220-3221, 3222-3223, 3224-3225, 3226-3227, 3228-3229, 3230-3231, 3232-3233, 3234-3235, 3236-3237, 3238-3239, 3240-3241, 3242-3243, 3244-3245, 3246-3247, 3248-3249, 3250-3251, 3252-3253, 3254-3255, 3256-3257, 3258-3259, 3260-3261, 3262-3263, 3264-3265, 3266-3267, 3268-3269, 3270-3271, 3272-3273, 3274-3275, 3276-3277, 3278-3279, 3280-3281, 3282-3283, 3284-3285, 3286-3287, 3288-3289, 3290-3291, 3292-3293, 3294-3295, 3296-3297, 3298-3299, 3300-3301, 3302-3303, 3304-3305, 3306-3307, 3308-3309, 3310-3311, 3312-3313, 3314-3315, 3316-3317, 3318-3319, 3320-3321, 3322-3323, 3324-3325, 3326-3327, 3328-3329, 3330-3331, 3332-3333, 3334-3335, 3336-3337, 3338-3339, 3340-3341, 3342-3343, 3344-3345, 3346-3347, 3348-3349, 3350-3351, 3352-3353, 3354-3355, 3356-3357, 3358-3359, 3360-3361, 3362-3363, 3364-3365, 3366-3367, 3368-3369, 3370-3371, 3372-3373, 3374-3375, 3376-3377, 3378-3379, 3380-3381, 3382-3383, 3384-3385, 3386-3387, 3388-3389, 3390-3391, 3392-3393, 3394-3395, 3396-3397, 3398-3399, 3400-3401, 3402-3403, 3404-3405, 3406-3407, 3408-3409, 3410-3411, 3412-3413, 3414-3415, 3416-3417, 3418-3419, 3420-3421, 3422-3423, 3424-3425, 3426-3427, 3428-3429, 3430-3431, 3432-3433, 3434-3435, 3436-3437, 3438-3439, 3440-3441, 3442-3443, 3444-3445, 3446-3447, 3448-3449, 3450-3451, 3452-3453, 3454-3455, 3456-3457, 3458-3459, 3460-3461, 3462-3463, 3464-3465, 3466-3467, 3468-3469, 3470-3471, 3472-3473, 3474-3475, 3476-3477, 3478-3479, 3480-3481, 3482-3483, 3484-3485, 3486-3487, 3488-3489, 3490-3491, 3492-3493, 3494-3495, 3496-3497, 3498-3499, 3500-3501, 3502-3503, 3504-3505, 3506-3507, 3508-3509, 3510-3511, 3512-3513, 3514-3515, 3516-3517, 3518-3519, 3520-3521, 3522-3523, 3524-3525, 3526-3527, 3528-3529, 3530-3531, 3532-3533, 3534-3535, 3536-3537, 3538-3539, 3540-3541, 3542-3543, 3544-3545, 3546-3547, 3548-3549, 3550-3551, 3552-3553, 3554-3555, 3556-3557, 3558-3559, 3560-3561, 3562-3563, 3564-3565, 3566-3567, 3568-3569, 3570-3571, 3572-3573, 3574-3575, 3576-3577, 3578-3579, 3580-3581, 3582-3583, 3584-3585, 3586-3587, 3588-3589, 3590-3591, 3592-3593, 3594-3595, 3596-3597, 3598-3599, 3600-3601, 3602-3603, 3604-3605, 3606-3607, 3608-3609, 3610-3611, 3612-3613, 3614-3615, 3616-3617, 3618-3619, 3620-3621, 3622-3623, 3624-3625, 3626-3627, 3628-3629, 3630-3631, 3632-3633, 3634-3635, 3636-3637, 3638-3639, 3640-3641, 3642-3643, 3644-3645, 3646-3647, 3648-3649, 3650-3651, 3652-3653, 3654-3655, 3656-3657, 3658-3659, 3660-3661, 3662-3663, 3664-3665, 3666-3667, 3668-3669, 3670-3671, 3672-3673, 3674-3675, 3676-3677, 3678-3679, 3680-3681, 3682-3683, 3684-3685, 3686-3687, 3688-3689, 3690-3691, 3692-3693, 3694-3695, 3696-3697, 3698-3699, 3700-3701, 3702-3703, 3704-3705, 3706-3707, 3708-3709, 3710-3711, 3712-3713, 3714-3715, 3716-3717, 3718-3719, 3720-3721, 3722-3723, 3724-3725, 3726-3727, 3728-3729, 3730-3731, 3732-3733, 3734-3735, 3736-3737, 3738-3739, 3740-3741, 3742-3743, 3744-3745, 3746-3747, 3748-3749, 3750-3751, 3752-3753, 3754-3755, 3756-3757, 3758-3759, 3760-3761, 3762-3763, 3764-3765, 3766-3767, 3768-3769, 3770-3771, 3772-3773, 3774-3775, 3776-3777, 3778-3779, 3780-3781, 3782-3783, 3784-3785, 3786-3787, 3788-3789, 3790-3791, 3792-3793, 3794-3795, 3796-3797, 3798-3799, 3800-3801, 3802-3803, 3804-3805, 3806-3807, 3808-3809, 3810-3811, 3812-3813, 3814-3815, 3816-3817, 3818-3819, 3820-3821, 3822-3823, 3824-3825, 3826-3827, 3828-3829, 3830-3831, 3832-3833, 3834-3835, 3836-3837, 3838-3839, 3840-3841, 3842-3843, 3844-3845, 3846-3847, 3848-3849, 3850-3851, 3852-3853, 3854-3855, 3856-3857, 3858-3859, 3860-3861, 3862-3863, 3864-3865, 3866-3867, 3868-3869, 3870-3871, 3872-3873, 3874-3875, 3876-3877, 3878-3879, 3880-3881, 3882-3883, 3884-3885, 3886-3887, 3888-3889, 3890-3891, 3892-3893, 3894-3895, 3896-3897, 3898-3899, 3900-3901, 3902-3903, 3904-3905, 3906-3907, 3908-3909, 3910-3911, 3912-3913, 3914-3915, 3916-3917, 3918-3919, 3920-3921, 3922-3923, 3924-3925, 3926-3927, 3928-3929, 3930-3931, 3932-3933, 3934-3935, 3936-3937, 3938-3939, 3940-3941, 3942-3943, 3944-3945, 3946-3947, 3948-3949, 3950-3951, 3952-3953, 3954-3955, 3956-3957, 3958-3959, 3960-3961, 3962-3963, 3964-396

PENGU

Quelle surprise que de retrouver parmi les premiers jeux de la Game-Gear une adaptation d'un jeu d'arcade particulièrement vieux. Pengu, dans lequel vous dirigez un pinguin devant survivre et éliminer des mutants des glaces, est en effet presque aussi vieux que Pac-Man ! Dans un labyrinthe de glaçons, vous évitez à votre guise et pouvez passer des glaçons, à condition qu'il y ait de l'espace libre devant eux. Une fois poussé, un glaçon ne s'arrête que lorsqu'il heurte un autre glaçon ou une paroi du jeu, écrasant tout sur son passage. Le but, pour passer au niveau suivant, est d'éliminer tous les mutants de chaque tableau. Il faut faire vite, car ceux-ci démontent systématiquement les glaçons, et leur toucher est mortel. Pour faciliter votre tâche, il vous est possible d'utiliser un des bords de l'écran pour annuler les mutants en son contact. Vous disposez ainsi de quelques secondes pour les frapper ou les détruire en les piégeant. Enfin, un bonus vous est accordé si vous réussissez à aligner trois glaçons diamant. Un jeu sympa, quoique un peu vieux.

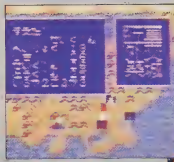
Néé 7/80



PREVIEWS

Un jeu d'aventure nommé Adventure Gear devrait rapidement être disponible, mais c'est une idée, bien des manes en japonais. Bien plus sympathique, Wonder Boy devrait lui aussi faire son apparition dans les semaines à venir. Le jeu paraît très proche du jeu d'arcade, aussi bien graphiquement que pour ce qui est de la possibilité.

Un jeu d'action avec une histoire de robot sera également parmi les prochains à sortir, tout comme Beas-Ball, une simulation de base-ball s'inspirant de très bonne qualité, et Sokoban, qui paraît évidemment être un classique de toutes les consoles, puisqu'il existe déjà sur Megadrive, Neo et Game-Boy.



Sous le signe du Serpent

EXPLORER

UN MANIÈRE PAS LE PREMIER JOUR
DE LA TRÈS LONGUE VIE !



ATARI ST, AMIGA, PC

Photos d'écran Amiga



anderont à affronter les horribles membres de la secte du Serpent, et vous retrouverez enfin EXPLORER.

Vous allumez votre téléviseur, il est huit heures, le générique habituel annonce le journal télévisé. Vous écoutez d'une oreille les informations, mais tout à coup vous prêter attention, votre cœur palpite car le speaker vient de prononcer votre nom. Ce que vous venez d'entendre va transformer votre vie...



DISTRIBUTION EXCLUSIVE

Cup

25 bis RUE DUSLUY
95 100 ARGENTEUIL
39 47 20 29

INFONEIMA

En vente dans les magasins et chez tous les spécialistes



PREVIEWS

Arrivé cet an jeu dans le genre de Gangster's Quest, mais plus axé sur l'inventaire que sur l'arcade. Bomber Ace est un short'n'up d'chez Kanami, qui s'annonce assez sympa, ni surréaliste qu'au niveau des graphismes. Bomber Boy est un jeu de tableau comme il en pleut sur Game-Boy, mais qui Dragon Slayer est un jeu d'arcade/aventure assez étonnant. Go est le premier jeu de Go pour le Game-Boy, ce qui est notable car les jeux de Go sont déjà rares sur micros. Grenada 2 est basé sur la fin, et possède des graphismes excellents pour la machine.

Hong-Kong est une victime de Shanghai et a été tout aussi passivement. Merbater 2 est le suite du jeu de balle, et vous propose toujours d'affronter de nombreux ennemis, mais vous serez cette fois-ci armé. Patlabor est un jeu d'action dans lequel des robots policiers affrontent des criminels... Saga 2 est un jeu dans le genre des Libres, tout aussi complet et tout aussi long, comme quel le Game-Boy peut aussi avoir des jeux d'aventure. Wizardry 1 est l'adaptation du jeu de rôle tré coust des possesseurs d'Apple 2. Etonnant de voir un tel jeu disponible sur Game-Boy!



OFFRE N°1 **LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !** Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'or en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand. **65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port**



LES AUTOCOLLANTS AUSSI !

OFFRE N°3 **RELIURES**

Elles sont vertes et frappées du sigle Génération 4. Ces reliures permettent de ranger votre collection bien au chaud, à l'abri des tremblements de terre. Elles contiennent environ 10 N°. **reliure GEN 4: 65 ff l'unité (port compris).**



Le CD laser des musiques de ROCKSTAR
65 ff l'unité (port compris). SUPER !!

OFFRE N°2 **AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??**

☆ **LE PACK D'ENFER** ☆

□ N°1 □ N°2 □ N°3 □ N°4 □ N°5 □ N°6
□ N°7 □ N°8 □ N°9 □ N°10 □ N°11 □ N°12
□ N°13 □ N°14 □ N°15 □ N°16 □ N°17 □ N°18
□ N°19 □ N°20 □ N°21 □ N°22 □ N°23 □ N°24

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

Il comprend: 2 RELIURES + 11 ANCIENS NUMÉROS AU CHOIX:

270 ff (port compris)

Une occasion à ne pas manquer! La valeur réelle du pack est de 465 ff (port compris).

3 MANETTES EN UNE SEULE

OFFRE N°4 **Une souris (solide) + un Track ball (rapide) + 345 Ff + 15H de port**

Recommandé par le magazine, pratiquement incassable, c'est l'accessoire indispensable.



Super Nouveau Chouette Facile
C'est possible...

Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1 1 T-shirt Génération 4 noir	80		
3 T-shirts	165		
Petit autocollant □	1,50		
2 Le Pack du siècle	270		
3 La rel. GEN 4 □ CD □	65		
4 Le Track Ball 3.0	360		
TOTAL GÉNÉRAL			

Attention: il existe trois tailles différentes de T-shirt, indiquez votre choix ci-dessous.
Petit □ x... Moyen □ x... Grand □ x...
Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.

NOM :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGÉ, 210 Rue du Pbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire. Etranger : virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire

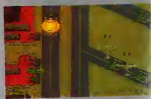
PC ENGINE

SHADOW OF THE BEAST ARRIVE...

CMA Design, l'éditeur américain de Blood Money, Shadow Of The Beast, Shadow Of The Beast 2 et à Avamosse prépare la version PC Engine de Shadow Of The Beast, et il faut se préparer à un gros choc. La version Amiga, qui ne comptait "que" 64 couleurs à l'écran va nous paraître bien fade, la version PC Engine devant nous offrir selon les programmeurs 256... Autant dire que nous attendons cette adaptation avec impatience!

PREVIEWS PC ENGINE

Trois titres, devant donc sortir sur Compaq Populous édité chez Hudson Soft, puis Twin Hawk plus connu sous le nom de Phyz Shark en Europe de chez Neo Avenue et développé par Topspin Toys chez Neo Avenue, Thunder Blade qui s'annonce assez bon (on voit des images qui sur Megadrive) à en juger par les graphes d'essai, puis Rainbow Island l'un des plus célèbres jeux de tableaux sur CD-Rom. Pour s'écarter au volant d'un bolide, Out Run devrait également sortir, peut-être arrivera-t-il à concurrencer l'excitant Chase HOT Suite à l'horizon passé entre Neo et Chameleon, la compagnie américaine propose El Cameo Frets The Desert en version CD-Rom avec des graphismes entièrement digitalisés laissant apparaître de vrais acteurs et de réels décors. Après ce sera au tour de TV Sport Football, en cours de développement sur cartouche, ainsi aux versions micros, celui-là. Toujours en CD-Rom devrait être sorti Last Armageddon sous le label Brain Gray, mais aussi Cyber City Daze III de chez NCS, un jeu de labyrinthe. N'oublions pas non plus Averager, édité chez Laser Soft, un cartouche, et le très attendu YS III de Laser Soft. Enfin Rabbit Lupine est un shoot'em up amusant vous plongeant dans la peau d'un lapin.



UNE RUMEUR QUI PEUT FAIRE MAL!

Nec Evis-Utsu aurait rêvé de voir lancer par eux-mêmes la console PC Engine en Europe, mais sous la forme de la console américaine, nommée TurboGrafx. Sans sûr, cette officialisation de la PC Engine en Europe ferait baisser les prix de la machine, mais le gros problème vient du fait que la TurboGrafx n'est pas compatible avec la Compaq vandeuse actuellement. Si la machine se révèle être l'année, une guerre de standards risque bien d'avoir lieu!



MEGADRIVE

LE CD-ROM SEGA EST DÉMENT!

Le tout attendu CD-Rom de la Megadrive a enfin été dévoilé par Sega, et il est révolutionnaire. En effet, il se coûte pas cher (au Japon, et il est équipé d'un système qui lui permet de charger des données tout en continuant à faire fonctionner le jeu, évitant des images digitalisées, et même pour de la musique venant du CD). Ainsi, il n'y aurait plus de temps d'attente comme sur le CD-Rom. Nec ou toutes les machines de genre (il comprend le GDV à venir...), ce qui permettrait d'avoir des jeux qui ne s'arrêteraient pas toutes les dix secondes! Le premier jeu prévu est Dragon's Lair, et il devrait donc être possible d'y jouer sans interruption. C'est révolutionnaire, mais hélas! ça n'est que pour l'instant prochain.

LES TORTUES ARRIVENT...

Les fans du jeu d'arcade Teenage Mutant Ninja Turtles avaient de quoi être déçus des adaptations micro et consoles du jeu, puisque ça n'était rien à voir avec l'original. Fort heureusement, la véritable adaptation de l'excellent jeu devrait être disponible l'année prochaine, sur Megadrive!

LA MEGADRIVE S'ÉCLATE

La console 16-bit Sega est décidément une machine supportant des jeux de tous les genres, puisque l'on devrait voir l'arrivée prochaine des adaptations de Falcon de Spectrum Hobby, PIS



Strike Eagle 2 de Microprose et NI Abraham's Battle Tank d'Electronic Arts...

Côté aventure, une version d'Ultima VI devrait également être disponible. On croit bien!

PREVIEWS MEGADRIVE

Même si la Megadrive est loin d'être un succès commercial au Japon, de nombreuses sociétés travaillent dessus, et en plus des logiciels annoncés dans notre numéro Spécial Consoles, d'autres nouveautés sont prévues pour le fin d'année.

De la société NCS sont annoncés Star Cruiser, un logiciel de tir en 3D, Engage Star, jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un petit personnage à la façon de Shrek, Vold le premier jeu tournant en 3D sur Megadrive, et enfin Grenade X dont on vous présente de nouvelles photos.

Telrad prépare Road Battle, logiciel vous proposant de prendre le volant d'un camion bien imposant, et Galactic nouveau shoot'em up à la réalisation excellente.

De nouvelles précisions sur Jannetion déjà présenté dans le Spécial Consoles, il s'agit en fait d'un mélange de puzzle et de Pipe Dream. Ça s'annonce déstabilisant!

De chez Sega doit être rapidement sorti V Attack, jeu de tir prometteur avec un personnage modifiable, alors que Topspin prépare Out Zone, tiré en jeu de tir, écrit par Tats. Darius 2, version améliorée de la console Compaq, et de chez Kygo devrait arriver Super Airwalk, jeu vous plongeant au commandement d'un hélicoptère de combat.



NEO-GEO

TROIS NOUVEAUTÉS POUR LA CONSOLE SNK

Un nouveau jeu vient de sortir et se nomme The Super Spy. Arrivé trop tard pour que nous le présentions plus en détail, sachez simplement qu'il s'agit d'un mélange d'Operation Wolf et de Dynamite Duke. Bref, c'est un jeu dans lequel vous voyez l'action comme si vous y étiez. C'est très beau et très sympa à jouer, et ce à coûté toujours aussi cher.

Cyber-Lip n'est pas encore disponible, mais il ne devrait plus trop tarder. Il s'agit d'un shoot'em'up pour un ou deux joueurs, avec des monstres énormes à avoir en fin de niveau et des graphismes vraiment démentis!

Enfin, pour un peu plus tard, SNK sortira son premier Cyle-Gene, un aux graphismes stupéfiants mais très "docteur arsef", sous le nom de Regny. Les graphismes ne sont pas très fous, mais les couleurs sont nombreuses et le jeu s'enrichit de très bonne qualité.



せまりくる巨大な敵。これがドラマチック・ゲーム!



fnac
Logiciels

BERCY 2

SEBASTOPOL

Vous donnent le droit à la découverte
Venez essayer les logiciels de la sélection Fnac
et les dernières nouveautés

Invitation

A partir du 2 novembre, venez découvrir
la console NEO-GEO
dans les magasins Fnac Logiciels

FNAC LOGICIELS BERCY 2

Centre Cial Bercy 2 / Rue De L'Escoffier / 94000 CHARENTON-LE-PONT / 49-77-82-60

FNAC LOGICIELS SEBASTOPOL

6, Bd De Sébastopol / 75001 PARIS / 42-77-25-60

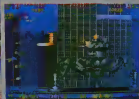
SOUS LES ARCADES

Un Important selon de jeux vidéo s'est tenu récemment au Japon. Tous les jeux présentés vont sortir très rapidement chez nous, et nous sommes donc heureux de vous les présenter, en avant-première, dans Génération 4.

Clique Here! est le prochain jeu de chez Jaleco. Il s'agit d'une course de voitures de police dans les rues de San Francisco, ce qui veut dire que le relief joue un rôle important. Cette nouvelle course de voitures n'apporte rien de bien neuf au genre, si ce n'est que le relief est vraiment bien rendu. Les graphismes sont de qualité et l'animation n'est pas mal non plus. Vivement que ça arrive chez nous!



Capcom a récemment présenté la suite de Un Squadron. Le jeu se centre sur Captain Alwing, et nous allons nous en faire une idée à deux joueurs, choix de son avion parmi trois, même présentation avec des pilotes variés... Bref, la suite n'apporte qu'une seule chose : un graphisme fabuleux. Captain Alwing est en effet splendide et rejoint les empires de beaux graphismes Capcomiens!



Chez Irem, deux nouvelles marques ont fait impression. Pound For Pound est un jeu de boxe vu de dessus et particulièrement bien réalisé. Kengo est un jeu splendide, qui semble être la suite de Ninja Spirit, et qui possède des graphismes magnifiques.



Il propose deux nouveaux jeux. Le premier, Punk Shot, est un basket-ball de rue, où il est tout à fait légal de frapper son adversaire! Le second, Surprise Attack, est un shoot'em up tout ce qu'il y a de plus classique.





LE R360

Le simulateur R360 est une boule à l'intérieur de laquelle le joueur pénètre pour découvrir l'énorme écran de jeu, la normale manette que l'on trouve toujours, mais, et c'est là la surprise, une ceinture de protection venant le maintenir au siège. Pourquoi? Tout simplement parce que le R360 est un cockpit qui peut tourner dans tous les sens, de 360 degrés dans toutes les directions! Mais attention, Sega garantit que vous en ressortirez vivants! Tout d'abord, à côté de la machine, un pupitre de contrôle sera installé constamment par un opérateur. D'autre part, des senseurs viennent à tout moment que vous n'avez pas une main ou une jambe en dehors de la cabine, et stoppent la machine en cas de problème. Bref, le R360 propose des sensations jusqu'alors inconnues dans le domaine du jeu vidéo, la machine dépasse même ce que font les simulateurs de l'armée de l'air ou même des mouvements!

Le jeu créé pour fonctionner avec le R360 n'est autre que G.L.O.C., une version améliorée d'Outburner, utilisant plus de 3D et vivant plus rapide. Cette fois-ci, quand vous touchez des ennemis, il faudra vraiment s'accrocher et ne pas lâcher la manette de commande!

Le R360 vient de sortir au Japon, et il ne nous reste plus qu'à espérer qu'il fera rapidement son apparition chez nous, ce que nous ne manquons pas de vous annoncer.

SEGA PRÉSENTE LES JEUX D'ARCADE DE L'AN 2000

Tout droit venues du Japon, voici les premières photos de la nouvelle invention de chez Sega, mais aussi, en exclusivité, quelques uns de leurs projets parmi les plus fous! Premier fabricant de machines d'arcade, proposant les jeux les plus fous, Sega s'est en premier orienté vers de nouvelles machines, bougeant en fonction des mouvements du joueur. Après le succès d'Outrun ou Afterburner, voici ce que la compagnie prépare pour les années à venir!

LES PROJETS

Enfin, le Simulador est une cabine dans laquelle 8 personnes peuvent entrer et vivre des aventures incroyables. La cabine bouge en fonction de l'action projetée sur un écran. Le modèle actuel n'a rien d'un jeu, mais Sega pense déjà à faire du Simulador le premier jeu où 8 personnes pourront participer en même temps et s'entendre!



Le CyberDome est un jeu de tir, une sorte d'Operation Wolf mais où plusieurs personnes peuvent participer en même temps.

Le CCD Cert est le premier circuit d'auto-tournevis interactif.

Le principe demeure le même, si ce n'est qu'il n'est possible du tout aux autres joueurs, de qui leur laisser leur énergie. Lorsque vous n'avez plus d'énergie, vous ne pouvez plus vous déplacer, la partie est terminée!



TAITO CONTRE-ATTAQUE AVEC L'INFINITY

Au moment même où Sega était en mesure de montrer les premiers prototypes de son R360, Taito préparait déjà la contre-attaque, avec un appareil nommé Infinity, et présentait les premiers croquis d'un engin non moins génial...

L'Infinity est très semblable au R360, puisqu'il s'agit à nouveau d'une sphère capable de tourner de 360 degrés dans tous les sens, mais elle est bien plus grosse, et pour une raison logique: deux personnes peuvent y entrer! Du coup, le moniteur est également bien plus grand, ressemblant d'avantage à un écran panoramique qu'à un téléviseur. Selon les responsables de Taito, l'Infinity répond particulièrement bien aux commandes données par les joueurs, ou par le programme! Du fait que le moniteur est plus large, il a également été décidé d'en profiter pour avoir des décors plus fabuleux que d'habitude... Le son ne sera pas en reste, puisque la cabine est équipée de plusieurs haut-parleurs permettant d'avoir des effets stéréo étonnants.

Côté sécurité, tout semble aussi au point que dans le R360. Un bouton d'urgence, sur la ceinture des joueurs, permet de revenir en position de départ à tout moment. Les deux joueurs sont maintenus par ceintures afin de ne pas chuter lors des loopings!

Une dizaine de jeux seraient déjà en cours de réalisation pour l'Infinity, et nous ne manquons pas de vous les présenter dès que nous en aurons des nouvelles. Encore une fois, aucune date d'arrivée en France n'est prévue, mais l'engin semble tellement fou que ça devrait se faire assez rapidement.



La Fnac
a sélectionné
pour vous
les meilleurs
logiciels
du mois

CAPTIVE

Mindscape / ST et Amiga

APPRENTICE

Rainbow Arts / Amiga, ST & Acorn

POWERMORGER

Electronic Arts / Amiga & ST; bientôt sur PC

RICK DANGEROUS 2

Microstyle / ST, Amiga, PC et bientôt Amstrad

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Lucas Film Games / PC et bientôt ST et Amiga

THE NIGHTS NED / CABAL

Ocean / Amiga & ST

SECRET OF THE MONKEY ISLAND

Lucas Film Games / PC et bientôt ST et Amiga

GODLIEB'S GEMINI

Capcom / Megadrive & Neo TurboGrafx

DICK TRACY

Disney Software / ST, Amiga et PC

BOULE DRAGON 2

Accolite / Nintendo

SAVAGE EMPIRE

Origin / PC et bientôt ST et Amiga

GRENADERS 2

Elite / ST et Amiga

TEST DRIVE 3

Accolite / PC, Amiga et bientôt ST

TOTAL RECALL

Ocean / Amiga, ST

QUADREL

Lorticiel / ST, Amiga et bientôt PC & Amstrad

Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur adresse, leur intelligence et leur agencement d'utilisation.



LES COMPAGNIES ETRANGERES

ANCO

Alors que nous vous présentons *Deathtrap* en rubrique previews, veuillez noter que *Kick Off 2: Extra Time* est toujours en développement. Le jeu propose de nouvelles tennies, de nouveaux coups (dont le retour à l'arrière) et même la possibilité de d'engager solennement les gardiens. Voilà qui promet, pour Amiga et ST.

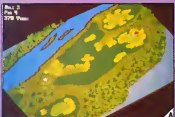
AUDIOGENIC

La compagnie anglaise devrait éditer en novembre l'adaptation du jeu d'arcade de chez Gottlieb intitulé *Exterminator*. C'est un jeu dans lequel vous dirigez une main (ou deux à deux joueurs) et où vous devez attraper divers insectes, écraser des cébés, etc... Le



CRL

On s'attend toujours à voir un jeu d'action basé sur *Chi Gwaen*, ainsi que *Chanté Amies*, qui suppose 10 variantes des échecs, et enfin *3D International Golf*. Les 3 produits devraient sortir sur Amiga et ST d'ici le mois prochain.



EMPIRE

Le compagnie anglaise prépare deux nouveaux jeux. Le premier, *Spideyman*, est présenté en preview. Le second, *Glazee's European Soccer* est annoncé par la compagnie comme le successeur de *Kick Off*, voilà qui promet. Enfin, *Taure Varèse*, simulation de combats de taureaux, devrait être disponible d'ici le mois prochain sur Amiga, PC et ST.

Il est prévu pour Amiga, PC et ST. Enfin, *Glazee's European Soccer* est annoncé par la compagnie comme le successeur de *Kick Off*, voilà qui promet. Enfin, *Taure Varèse*, simulation de combats de taureaux, devrait être disponible d'ici le mois prochain sur Amiga, PC et ST.



OCEAN

Le mois prochain, nous devrions tester *Epic*, *Chess HQ 2*, *Tell*, *Heavy Seas*, *Battle Command*, *Billy The Kid*, *Robocop 2*, *Total Recall* et *Narc*.

PALACE

Voodoo Nightmares ne sera testé que dans le prochain numéro. Le jeu est tellement gigantesque que notre lecteur n'a pas encore pu juger tous les éléments du jeu... Quoi qu'il en soit, le jeu sortira prochainement sur Amiga et ST.

PSYGNOSIS

L'incroyable *Awesome* devrait être sorti lorsque vous lirez ces lignes, mais *Carthage* et *Obitus*, qui devraient être testés dans le prochain numéro, ne sortiront qu'en novembre.

US GOLD

Murder, *Crisis Wave* et *Slinder 2* devraient être testés dans notre prochain numéro, alors que de nouveaux jeux s'annoncent déjà: *E-Save* et *Line Of Fire* sont tous les deux présentés en rubrique previews.

IMPRESSIONS

Voilà peut-être le titre le plus important de la compagnie depuis sa création: *The Last Starship*. Il s'agit d'un shoot'em up à scrolling vertical sur 3 plans, dont le gameplay et le concept semblent bien inspirés du *Xenon 2* des Bering Brothers. Le jeu est prévu en novembre sur Amiga et ST.



MICROPROSE

Betrayer, nouveau jeu de réflexion de chez Reinhold sera disponible pour le 15 90 sur Amiga, PC et ST. Test complet prochainement.

Wildfire, la suite de *Midwinter*, présentée en exclusivité dans notre précédent numéro ne sortira finalement qu'en mars 91, sur Amiga et ST. Le version PC sera prévue pour fin 90.

Nous vous présentons également *Knight Of The Sky* et *LightSpeed* en rubrique previews. Ces deux jeux sortiront fin 90 sur PC.

De nombreux autres jeux sont en cours de développement chez Microprose, nous vous les présenterons tous dans un prochain numéro.

LUCASFILM GAMES

Alors que *Secret Of The Monkey Island* attendu est testé sur PC dans ce numéro, on peut espérer avoir des versions Amiga et ST pour le début de l'année prochaine. *Secret Weapons Of The Luftwaffe* devrait aussi à la même date le mois prochain, toujours sur PC. Cependant, le prochain jeu pour Amiga et ST de la compagnie sera *Nightshift*, présenté en rubrique previews...

RAINBOW ARTS

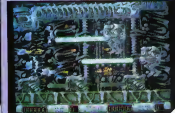
Turrican arrive sur ST, et est réellement totalement dément, car presque aussi bien que la version Amiga. Quoi qu'il en soit, voilà un jeu qui va, sur ST, faire un carton pour Noël.

Le mois prochain, nous devrions pouvoir vous présenter *M.U.D.S.*, jeu de rugby médiéval fantastique, *Masterblazer*, l'adaptation de l'incroyable jeu de chez Lucasfilm Games et *X-Out*, la suite de



X-Out, déjà présenté en previews sous le nom *Warzone*. Nous vous en proposons de nouvelles photos... *Rotator*, présenté dans le précédent numéro, est repoussé à 1991.

Enfin, voici la première photo d'un jeu attendu *Turrican 2*, qui amènera bientôt sur Amiga. Tenez-vous bien, parce que le jeu est annoncé comme étant plus grand, et avec plus d'ennemis... on essaye de vous en présenter plus le mois prochain.



Du NOUVOÛ**dans le DOMAINE PUBLIC**

le 18 octobre en kiosque

PRESSIMAGE
vous propose**DOM
PUB**le magazine des logiciels bon
marché**DOMPUB ATARI, AMIGA, PC
et MACINTOSH**

Freeware - Shareware - Budgets

Nouveau catalogue de la Boutique
de PRESSIMAGE

Tests - Bancs d'essai - Nouveauté - Actualité

N° 1 Trimestriel 15 francs

remboursables au premier achat

Disponible par correspondance ou par
téléchargement. Tous les renseignements
dans**DOM
PUB** magazine**N°1-Le 18 octobre en
kiosque****READYSOFT**Wrath Of The Demon, tout prochain jeu de la compagnie, est
présenté en rubrique previews, et aussi vous dira que ça vaut le
détour... Speed Ace arrive sur PC, en CGA, EGA et VGA et
surtout avec un système de disquette étonnant! Enfin, Dragon's
Lair 2 sera quant à la disponibilité sous peu, sur Amiga puis ST.**ST ATARI
AMIGA
MAC et PC
émulation
Stations UNIX****ST****DELUXE PAINT ST
AT SPEED
ANIMATION EN 3D
MANDY PARTNER
ROTATOR 3.0
CARTES MATRIX
IMAGE !****AMIGA**V.I.V.A.
DÉSASSEMBLEUR 68000**TECHNOLOGIES
AVANCÉES :****FOSSIER SONY :
LE PORTABLE
LA STATION RISC**

M 2007 - 45 - 25.00 F

Le magazine
des 16/32 bitsN. 45 / 257
OCT. 1990**SON HARDWARE, SES ROMs, SON BUREAU**

BELGIQUE : 1.80 FB CANADA : 6.95\$C SUISSE : 7.50 FS

JUDGE DREDD

VIRGIN GAMES
Novembre
Amiga / PC / ST



Basé sur le célèbre (plus en Angleterre que chez nous) héros de bandes dessinées, Judge Dredd est un jeu d'action vous permettant de prendre en main les actions du justice, qui se voit à pied ou sur sa terrible moto. Le but du jeu, à chaque niveau est d'atteindre l'objectif de la mission cité en début de niveau, tout en évitant les trusards, ou en les tuant afin que le taux de criminalité revienne à la normale.

C'est donc un shoot'em up à scrolling horizontal, avec sept niveaux comportant des graphismes différents, mais un jeu qui ne varie pas beaucoup. Les sprites sont assez beaux, tout comme le scénario, et le jeu paraît intéressant... mais s'égare dans la version finale. À noter que le jeu commence sur une simulation d'ordinateur où vous pouvez charger des programmes en basic, etc. (Vold qui est original).



AMIGA 500, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, 5000, 6000, 7000, 8000, 9000, 10000, 11000, 12000, 13000, 14000, 15000, 16000, 17000, 18000, 19000, 20000, 21000, 22000, 23000, 24000, 25000, 26000, 27000, 28000, 29000, 30000, 31000, 32000, 33000, 34000, 35000, 36000, 37000, 38000, 39000, 40000, 41000, 42000, 43000, 44000, 45000, 46000, 47000, 48000, 49000, 50000, 51000, 52000, 53000, 54000, 55000, 56000, 57000, 58000, 59000, 60000, 61000, 62000, 63000, 64000, 65000, 66000, 67000, 68000, 69000, 70000, 71000, 72000, 73000, 74000, 75000, 76000, 77000, 78000, 79000, 80000, 81000, 82000, 83000, 84000, 85000, 86000, 87000, 88000, 89000, 90000, 91000, 92000, 93000, 94000, 95000, 96000, 97000, 98000, 99000, 100000, 101000, 102000, 103000, 104000, 105000, 106000, 107000, 108000, 109000, 110000, 111000, 112000, 113000, 114000, 115000, 116000, 117000, 118000, 119000, 120000, 121000, 122000, 123000, 124000, 125000, 126000, 127000, 128000, 129000, 130000, 131000, 132000, 133000, 134000, 135000, 136000, 137000, 138000, 139000, 140000, 141000, 142000, 143000, 144000, 145000, 146000, 147000, 148000, 149000, 150000, 151000, 152000, 153000, 154000, 155000, 156000, 157000, 158000, 159000, 160000, 161000, 162000, 163000, 164000, 165000, 166000, 167000, 168000, 169000, 170000, 171000, 172000, 173000, 174000, 175000, 176000, 177000, 178000, 179000, 180000, 181000, 182000, 183000, 184000, 185000, 186000, 187000, 188000, 189000, 190000, 191000, 192000, 193000, 194000, 195000, 196000, 197000, 198000, 199000, 200000, 201000, 202000, 203000, 204000, 205000, 206000, 207000, 208000, 209000, 210000, 211000, 212000, 213000, 214000, 215000, 216000, 217000, 218000, 219000, 220000, 221000, 222000, 223000, 224000, 225000, 226000, 227000, 228000, 229000, 230000, 231000, 232000, 233000, 234000, 235000, 236000, 237000, 238000, 239000, 240000, 241000, 242000, 243000, 244000, 245000, 246000, 247000, 248000, 249000, 250000, 251000, 252000, 253000, 254000, 255000, 256000, 257000, 258000, 259000, 260000, 261000, 262000, 263000, 264000, 265000, 266000, 267000, 268000, 269000, 270000, 271000, 272000, 273000, 274000, 275000, 276000, 277000, 278000, 279000, 280000, 281000, 282000, 283000, 284000, 285000, 286000, 287000, 288000, 289000, 290000, 291000, 292000, 293000, 294000, 295000, 296000, 297000, 298000, 299000, 300000, 301000, 302000, 303000, 304000, 305000, 306000, 307000, 308000, 309000, 310000, 311000, 312000, 313000, 314000, 315000, 316000, 317000, 318000, 319000, 320000, 321000, 322000, 323000, 324000, 325000, 326000, 327000, 328000, 329000, 330000, 331000, 332000, 333000, 334000, 335000, 336000, 337000, 338000, 339000, 340000, 341000, 342000, 343000, 344000, 345000, 346000, 347000, 348000, 349000, 350000, 351000, 352000, 353000, 354000, 355000, 356000, 357000, 358000, 359000, 360000, 361000, 362000, 363000, 364000, 365000, 366000, 367000, 368000, 369000, 370000, 371000, 372000, 373000, 374000, 375000, 376000, 377000, 378000, 379000, 380000, 381000, 382000, 383000, 384000, 385000, 386000, 387000, 388000, 389000, 390000, 391000, 392000, 393000, 394000, 395000, 396000, 397000, 398000, 399000, 400000, 401000, 402000, 403000, 404000, 405000, 406000, 407000, 408000, 409000, 410000, 411000, 412000, 413000, 414000, 415000, 416000, 417000, 418000, 419000, 420000, 421000, 422000, 423000, 424000, 425000, 426000, 427000, 428000, 429000, 430000, 431000, 432000, 433000, 434000, 435000, 436000, 437000, 438000, 439000, 440000, 441000, 442000, 443000, 444000, 445000, 446000, 447000, 448000, 449000, 450000, 451000, 452000, 453000, 454000, 455000, 456000, 457000, 458000, 459000, 460000, 461000, 462000, 463000, 464000, 465000, 466000, 467000, 468000, 469000, 470000, 471000, 472000, 473000, 474000, 475000, 476000, 477000, 478000, 479000, 480000, 481000, 482000, 483000, 484000, 485000, 486000, 487000, 488000, 489000, 490000, 491000, 492000, 493000, 494000, 495000, 496000, 497000, 498000, 499000, 500000, 501000, 502000, 503000, 504000, 505000, 506000, 507000, 508000, 509000, 510000, 511000, 512000, 513000, 514000, 515000, 516000, 517000, 518000, 519000, 520000, 521000, 522000, 523000, 524000, 525000, 526000, 527000, 528000, 529000, 530000, 531000, 532000, 533000, 534000, 535000, 536000, 537000, 538000, 539000, 540000, 541000, 542000, 543000, 544000, 545000, 546000, 547000, 548000, 549000, 550000, 551000, 552000, 553000, 554000, 555000, 556000, 557000, 558000, 559000, 560000, 561000, 562000, 563000, 564000, 565000, 566000, 567000, 568000, 569000, 570000, 571000, 572000, 573000, 574000, 575000, 576000, 577000, 578000, 579000, 580000, 581000, 582000, 583000, 584000, 585000, 586000, 587000, 588000, 589000, 590000, 591000, 592000, 593000, 594000, 595000, 596000, 597000, 598000, 599000, 600000, 601000, 602000, 603000, 604000, 605000, 606000, 607000, 608000, 609000, 610000, 611000, 612000, 613000, 614000, 615000, 616000, 617000, 618000, 619000, 620000, 621000, 622000, 623000, 624000, 625000, 626000, 627000, 628000, 629000, 630000, 631000, 632000, 633000, 634000, 635000, 636000, 637000, 638000, 639000, 640000, 641000, 642000, 643000, 644000, 645000, 646000, 647000, 648000, 649000, 650000, 651000, 652000, 653000, 654000, 655000, 656000, 657000, 658000, 659000, 660000, 661000, 662000, 663000, 664000, 665000, 666000, 667000, 668000, 669000, 670000, 671000, 672000, 673000, 674000, 675000, 676000, 677000, 678000, 679000, 680000, 681000, 682000, 683000, 684000, 685000, 686000, 687000, 688000, 689000, 690000, 691000, 692000, 693000, 694000, 695000, 696000, 697000, 698000, 699000, 700000, 701000, 702000, 703000, 704000, 705000, 706000, 707000, 708000, 709000, 710000, 711000, 712000, 713000, 714000, 715000, 716000, 717000, 718000, 719000, 720000, 721000, 722000, 723000, 724000, 725000, 726000, 727000, 728000, 729000, 730000, 731000, 732000, 733000, 734000, 735000, 736000, 737000, 738000, 739000, 740000, 741000, 742000, 743000, 744000, 745000, 746000, 747000, 748000, 749000, 750000, 751000, 752000, 753000, 754000, 755000, 756000, 757000, 758000, 759000, 760000, 761000, 762000, 763000, 764000, 765000, 766000, 767000, 768000, 769000, 770000, 771000, 772000, 773000, 774000, 775000, 776000, 777000, 778000, 779000, 780000, 781000, 782000, 783000, 784000, 785000, 786000, 787000, 788000, 789000, 790000, 791000, 792000, 793000, 794000, 795000, 796000, 797000, 798000, 799000, 800000, 801000, 802000, 803000, 804000, 805000, 806000, 807000, 808000, 809000, 810000, 811000, 812000, 813000, 814000, 815000, 816000, 817000, 818000, 819000, 820000, 821000, 822000, 823000, 824000, 825000, 826000, 827000, 828000, 829000, 830000, 831000, 832000, 833000, 834000, 835000, 836000, 837000, 838000, 839000, 840000, 841000, 842000, 843000, 844000, 845000, 846000, 847000, 848000, 849000, 850000, 851000, 852000, 853000, 854000, 855000, 856000, 857000, 858000, 859000, 860000, 861000, 862000, 863000, 864000, 865000, 866000, 867000, 868000, 869000, 870000, 871000, 872000, 873000, 874000, 875000, 876000, 877000, 878000, 879000, 880000, 881000, 882000, 883000, 884000, 885000, 886000, 887000, 888000, 889000, 890000, 891000, 892000, 893000, 894000, 895000, 896000, 897000, 898000, 899000, 900000, 901000, 902000, 903000, 904000, 905000, 906000, 907000, 908000, 909000, 910000, 911000, 912000, 913000, 914000, 915000, 916000, 917000, 918000, 919000, 920000, 921000, 922000, 923000, 924000, 925000, 926000, 927000, 928000, 929000, 930000, 931000, 932000, 933000, 934000, 935000, 936000, 937000, 938000, 939000, 940000, 941000, 942000, 943000, 944000, 945000, 946000, 947000, 948000, 949000, 950000, 951000, 952000, 953000, 954000, 955000, 956000, 957000, 958000, 959000, 960000, 961000, 962000, 963000, 964000, 965000, 966000, 967000, 968000, 969000, 970000, 971000, 972000, 973000, 974000, 975000, 976000, 977000, 978000, 979000, 980000, 981000, 982000, 983000, 984000, 985000, 986000, 987000, 988000, 989000, 990000, 991000, 992000, 993000, 994000, 995000, 996000, 997000, 998000, 999000, 1000000, 1001000, 1002000, 1003000, 1004000, 1005000, 1006000, 1007000, 1008000, 1009000, 1010000, 1011000, 1012000, 1013000, 1014000, 1015000, 1016000, 1017000, 1018000, 1019000, 1020000, 1021000, 1022000, 1023000, 1024000, 1025000, 1026000, 1027000, 1028000, 1029000, 1030000, 1031000, 1032000, 1033000, 1034000, 1035000, 1036000, 1037000, 1038000, 1039000, 1040000, 1041000, 1042000, 1043000, 1044000, 1045000, 1046000, 1047000, 1048000, 1049000, 1050000, 1051000, 1052000, 1053000, 1054000, 1055000, 1056000, 1057000, 1058000, 1059000, 1060000, 1061000, 1062000, 1063000, 1064000, 1065000, 1066000, 1067000, 1068000, 1069000, 1070000, 1071000, 1072000, 1073000, 1074000, 1075000, 1076000, 1077000, 1078000, 1079000, 1080000, 1081000, 1082000, 1083000, 1084000, 1085000, 1086000, 1087000, 1088000, 1089000, 1090000, 1091000, 1092000, 1093000, 1094000, 1095000, 1096000, 1097000, 1098000, 1099000, 1100000, 1101000, 1102000, 1103000, 1104000, 1105000, 1106000, 1107000, 1108000, 1109000, 1110000, 1111000, 1112000, 1113000, 1114000, 1115000, 1116000, 1117000, 1118000, 1119000, 1120000, 1121000, 1122000, 1123000, 1124000, 1125000, 1126000, 1127000, 1128000, 1129000, 1130000, 1131000, 1132000, 1133000, 1134000, 1135000, 1136000, 1137000, 1138000, 1139000, 1140000, 1141000, 1142000, 1143000, 1144000, 1145000, 1146000, 1147000, 1148000, 1149000, 1150000, 1151000, 1152000, 1153000, 1154000, 1155000, 1156000, 1157000, 1158000, 1159000, 1160000, 1161000, 1162000, 1163000, 1164000, 1165000, 1166000, 1167000, 1168000, 1169000, 1170000, 1171000, 1172000, 1173000, 1174000, 1175000, 1176000, 1177000, 1178000, 1179000, 1180000, 1181000, 1182000, 1183000, 1184000, 1185000, 1186000, 1187000, 1188000, 1189000, 1190000, 1191000, 1192000, 1193000, 1194000, 1195000, 1196000, 1197000, 1198000, 1199000, 1200000, 1201000, 1202000, 1203000, 1204000, 1205000, 1206000, 1207000, 1208000, 1209000, 1210000, 1211000, 1212000, 1213000, 1214000, 1215000, 1216000, 1217000, 1218000, 1219000, 1220000, 1221000, 1222000, 1223000, 1224000, 1225000, 1226000, 1227000, 1228000, 1229000, 1230000, 1231000, 1232000, 1233000, 1234000, 1235000, 1236000, 1237000, 1238000, 1239000, 1240000, 1241000, 1242000, 1243000, 1244000, 1245000, 1246000, 1247000, 1248000, 1249000, 1250000, 1251000, 1252000, 1253000, 1254000, 1255000, 1256000, 1257000, 1258000, 1259000, 1260000, 1261000, 1262000, 1263000, 1264000, 1265000, 1266000, 1267000, 1268000, 1269000, 1270000, 1271000, 1272000, 1273000, 1274000, 1275000, 1276000, 1277000, 1278000, 1279000, 1280000, 1281000, 1282000, 1283000, 1284000, 1285000, 1286000, 1287000, 1288000, 1289000, 1290000, 1291000, 1292000, 1293000, 1294000, 1295000, 1296000, 1297000, 1298000, 1299000, 1300000, 1301000, 1302000, 1303000, 1304000, 1305000, 1306000, 1307000, 1308000, 1309000, 1310000, 1311000, 1312000, 1313000, 1314000, 1315000, 1316000, 1317000, 1318000, 1319000, 1320000, 1321000, 1322000, 1323000, 1324000, 1325000, 1326000, 1327000, 1328000, 1329000, 1330000, 1331000, 1332000, 1333000, 1334000, 1335000, 1336000, 1337000, 1338000, 1339000, 1340000, 1341000, 1342000, 1343000, 1344000, 1345000, 1346000, 1347000, 1348000, 1349000, 1350000, 1351000, 1352000, 1353000, 1354000, 1355000, 1356000, 1357000, 1358000, 1359000, 1360000, 1361000, 1362000, 1363000, 1364000, 1365000, 1366000, 1367000, 1368000, 1369000, 1370000, 1371000, 1372000, 1373000, 1374000, 1375000, 1376000, 1377000, 1378000, 1379000, 1380000, 1381000, 1382000, 1383000, 1384000, 1385000, 1386000, 1387000, 1388000, 1389000, 1390000, 1391000, 1392000, 1393000, 1394000, 1395000, 1396000, 1397000, 1398000, 1399000, 1400000, 1401000, 1402000, 1403000, 1404000, 1405000, 1406000, 1407000, 1408000, 1409000, 1410000, 1411000, 1412000, 1413000, 1414000, 1415000, 1416000, 1417000, 1418000, 1419000, 1420000, 1421000, 1422000, 1423000, 1424000, 1425000, 1426000, 1427000, 1428000, 1429000, 1430000, 1431000, 1432000, 1433000, 1434000, 14350

**Chaudement recommandé
par GENERATION 4 !**

JOUER à tout

Un magazine de conception originale,
le magazine DU jeu et DES jeux et
de TOUS ceux qui AIMENT jouer.

**Humour, intelligence
esthétique et cohérence
c'est la fête du jeu.**

**Des jeux de mots, des jeux d'esprit,
des jeux logiques ou de hasard, des
tests et des concours;**

une cascade, un ruissellement de jeux.

**Une plongée vertigineuse dans
l'univers du jeu, son patrimoine et
son histoire, ses acteurs et ses
anecdotes, et toutes ses nouveautés.**

Ne ratez pas un seul exemplaire
souscrivez un abonnement "première heure"
au nouveau magazine JOUER et recevez un
exemplaire de COLLECTION.

Le numéro 1 de jouer, imprimé en

LETTRES D'OR

**des sa sortie, le 17 novembre 1990,
6 numéros au prix de 5, soit 130 FF**

Et plus, au choix, et de manière facultative
4 SUPPLÉMENTS SPECIALISÉS
disponibles uniquement sur abonnement.

JEUX MATHÉMATIQUES --- O
SCRABBLE ET JEUX DE LETTRES --- O
ECHECS --- O
BRIDGE --- O

**6 numéros pour le prix de 3
(50 FF au lieu de 102 FF)**

Je choisis l'abonnement à JOUER --- O
Je choisis l'abonnement à JOUER +
plus 1 ou plusieurs suppléments --- O
(cocher le ou les suppléments souhaités)
Je choisis le numéro spécial JEUX Cadeaux de
fin d'année (jeux enfants, société, micro, de
rôle) parution 25 novembre --- O
Je joins un chèque ou CCP de 130 FF sup-
plémenté de 50 FF par supplément choisi et de
30 FF pour le spécial à JOUER + 210 FF du
N° 1, Martin 75010 Paris.

NOM, Prénom :
Adresse :

GODS

RENEGADE
Débat 91
Amiga / ST

Cette nouvelle compagnie, dont nous vous annonçons la
naissance dans notre précédent numéro, est l'association des
Brosap Brothers Special 1 & 2, Xenon 1 & 2, Cadaver avec les
studios de musique Rhythmic King. Le premier programme devant
sortir sera Gods, qui est un jeu dans le genre du Black Tiger, avec
un scrolling multiview/scroll. Le jeu reprend les travaux d'histoire
sous forme de jeu d'arcade, de d'animation exceptionnelle, avec des
graphismes somptueux, comme nous en avons désormais
l'habitude avec les Brosap Brothers.



Superb OBITUUS T' SHIRT ENCLOSED

An original unique
Roger Dean
Design

Un jeu de rôle passionnant, une immense aventure signée Paygnosis.

Vous êtes au plus profond de votre personnalité... mais cette fois vous ne vous révélez pas.
Perdu dans un monde étrange et tourbillonnant dangereux, vous devez découvrir ce vous êtes, comment
vous y êtes arrivé... et comment vous pourriez vous en sortir!

Une découverte intense de sa monde à peu facile ou vous explorez les limites, les acrobacies et les
châtiments. Vous devez collecter les objets et pièces nécessaires pour progresser vers votre but. Et puis
vous pouvez également entrer en contact avec toutes les créatures indigènes. Mais quelles seront les
réactions de ces étranges créatures?

Vous avez des ennemis que vous devez combattre mais également des amis. Vous progressez toujours
plus loin à la recherche d'un univers mystère.

OBITUUS est un formidable divertissement abordable par tous. La technologie mise en œuvre
permet d'offrir des graphismes éblouissants à des scénarios différents qui servent
merveilleusement un scénario d'une richesse inégalée.

DISPONIBLE SUR AMIGA ET ALEXIS STRETCH. (Photo d'écran de la version Amiga)

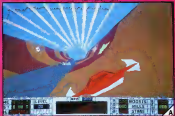
IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE!
PSYGNOSIS- SFMI- BP 144- 06561 Valbonne/ Tel: 16.92.94.36.00

S.T.U.N. RUNNER

Alors là, il y a de quoi être surpris. Le mois dernier, nous vous présentions la première partie de cette preview, et vous expliquant qu'il ne s'agissait que des tous débuts de l'adaptation du fascinant jeu d'arcade Targem sur micros, et, à peine un mois après, nous sommes en mesure de vous présenter une version bien plus avancée, presque presque terminée.

En soi, les programmeurs ont réussi à inclure les 380 objets du jeu d'arcade et l'ensemble des niveaux, aussi bien sur Amiga, PC ou ST. Comme vous pouvez le voir d'après les photos d'écran Amiga et PC que nous vous présentons, c'est graphiquement réussi. La version actuelle du logiciel est un peu lente, mais les programmeurs ont expliqué que c'était normal. Le programme calcule constamment des tonnes de données en 3D, même s'il ne les affiche pas toutes. Selon eux, dès qu'ils auront fait le 3D pour les formes à calculer, le programme ira vraiment très vite. Et de plus vite, on aura certainement affaire à une adaptation de qualité, et le jeu d'arcade original était excellent, à un tel

DOMARK
Novembre
Amiga / PC / ST



CHASE H.Q.

Special Criminal Investigation II



CHASE H.Q. II
Special Criminal
Investigation

Un jeu d'arcade (Domark) à deux joueurs, des voitures des 70's aux formes arrondies de Sabon. Multicouleurs en 2D, trouver, de poursuivre et d'appréhender des criminels célèbres, de la police exclusive, une pénalité sur la durée, un jeu de poursuite, un jeu de poursuite.

PLUS
RAPIDE

PLUS DUR les voitures ont des armes puissantes - mais vous êtes la police. Vous pouvez leur tirer dessus, mais vous devez leur éviter les coups. Des collisions de coups de feu, des collisions d'objets, des collisions de voitures, des collisions de voitures, c'est le plus difficile des jeux de poursuite, mais les relations sur micro!

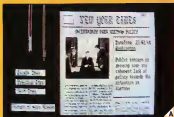
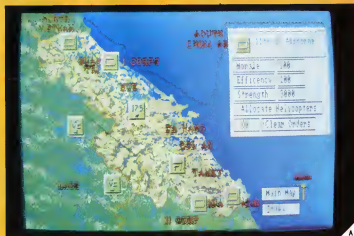
AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST
TAITO

ocean

ZAC MICROBUREAU / 11, AVENUE MARCEL CROZAT, 92100 TEL. 01 47 50 67 73

N.A.M.

Ce programme n'est autre que la nouvelle création de l'auteur d'Imperium, et c'est un jeu de stratégie racontant les événements de la guerre du Vietnam. C'est un jeu dans la guerre de Balance Of Power, dans lequel vous devez prendre des décisions politiques et militaires pour faire face au conflit. Vous jouez en effet le rôle officiel du président des Etats-Unis, et devez faire face, tout en gardant une cote de popularité potable. Le jeu comporte un certain nombre de scénarios, se déroulant de 1965 à 1975. A mi-chemin entre le wargame et le jeu de stratégie, N.A.M. est une expérience complète mais accessible à tous, selon l'auteur. Plus de détails dans un prochain numéro...



DOMARK
Début 91
Amiga / PC / ST

Pick'n Pile

LE JEU DINGUE QUI VOUS
BOULE FERA PERDRE LA



U.S. SOFT
Entertainment Software

ST
AMIGA

ATATRUCS

ONSLAUGHT

L'Invasion infinie (les deux), c'est avec Toubab, voir. Cherchez 91 78 2E 32 et remplacez par 4E 71 4E 71. Même chose avec 90 78 2E 32, puis avec 90 78 2E 32 (à nouveau), ensuite avec 91 78 2E 32, puis avec 91 78 2E 34, et enfin avec 90 78 2E 34. Pour finir, remplacez 04 78 00 AA 2E 32 par 4E 71 4E 71.

THE SPY WHO LOVED ME

Anoch, marionnette (les deux), à trouver les vite infinies pour les trois premières scènes. Cherchez 53 79 00 02 64 1E 67 00 00 0C et remplacez 53 79 00 00 06. Pour avoir un crédit 0 maximum, cherchez 0C 73 09 17 00 03 00 18 C9 00, et remplacez 63 00 par 60 02. Attention, le compteur passe à 999 uniquement quand vous gagnez un crédit. Pour avoir le crédit infini, cherchez 44 79 00 01 8E 5E 56 00 00 08 95 78 et remplacez le 66 par un 60. Au début du blindage, le crédit tombe à zéro; achetez le blindage en dealer. En avant pour les menées infinies: cherchez 53 79 00 00 03 0E et remplacez 53 79 par 60 04. Au bout du laser, à présent, même chose que précédemment avec 53 79 00 03 03 F4. Et les munitions, pour la partie 3: même chose avec 53 79 00 03 03 9A. Ce ne vous suffit pas, vous voulez choisir le nombre de vies au départ? Ok, mais pour les scènes 3, 4, 5 et 6: cherchez 39 0C 90 00 00 02 64 2E, et remplacez 00 05 par une valeur allant de 00 06 à 0F.

SPELLBOUND

C'est Anoch, Myr marine, qui salue Yoda et qui vous donne ces codes: HEYU, OUD, DYQU, CALL, MYPL, NTAW, OMAN, NUTS.

MANIX

De nouveau Anoch à l'antenne, il est victor: MANIX (tableau B), ZONE (16), SPAGE (24), MODN (32), TIME (45), MOTTATE (81), TOW (55), MAJOU (64), WIVE (72), SARAH (80), DOUDU (91), NEU (96), UNON (104), KNETIC (112), TRAPCLMAX (126). Anoch ne salue pas légal. Il fait ce qu'il veut, après tout.

LEGEND OF LOST

Encore des codes, par Anoch, l'argosse: RHINOS, STONES, LADDER, ESCAPE, ECLER 6, FINALE.

THE IMMORTAL

C'est Anoch, maeva, qui a joué, et qui a noté les codes pour les différents tableaux: CODFC1000EF70 (niveau 2 - 15 points d'énigme), 8E1EC1000E10 (3, 12), 38FE73100FEB0 (4, 7), 563F7400E2B0 (5, 7).

**RETROUVEZ LE
BIDOUILLEUR MALADE
ET SES TRUCS
EXCLUSIFS SUR LE
SERVEUR 3615 GEN4,
EN RUBRIQUE *VIE**

LIGHT CORRIDOR

Anoch, beige, a trouvé les vite infinies: cherchez 53 79 00 01 1A C6 et remplacez 53 79 par 60 04. Sida, des Rabats, avec trouvé aussi cet Alasca. J'ai fait "Pout pout pout pout" et cologien se sera toi le roi mais comme le reine ne le veut pas ce sera lui! Toubab Et c'est Anoch qui a gagné. Même chose pour les codes des niveaux, avec d'abord Sida qui a gagné, là. On y va: 0000, 5490, 0301, 3501, 2602, 3602, 4300, 5003, 6504, 5203, 9005, 3406, 0407, 0407, 2506, 7406, 4709, 3800, 0301, 6601, 3202, 0203, 8203, 5004, 1005, 6203, 5805, 0107, 7007, 5508, 2809, 9909, 7300, 2501, 0602, 3202, 5203, 4200, 4004, 8905, 1906, 9706, 9807, 0508, 7300, 3609, 3600, 0501, 0401, 0602.

FIRE AND FORGET 2

Plein de trucs pour ce jeu, grâce à Toubab, orange: remplacez 53 79 00 03 07 AC par 4E 71 4E 71 4E 71, et vous obtenez les vite infinies. Même chose avec le séquence 53 79 00 03 07 AC, pour bénéficier des munitions infinies. Pour accéder à l'édifice de masques du jeu, cherchez 0C 82 67 04 et remplacez le 67 04 par 4E 71. Toubab, cyrie, salue au passage Mendras, Azrak et les copains de Pounthab, dans le Nord.

YOLANDA

Ce sont les Rabats, tous noirs, qui vous donnent les vite infinies. Pour le power 1, cherchez 04 60 00 01 07 12 67 66 0C 6D 00 02, et remplacez 04 60 00 01 07 12 par 4E 71 4E 71 4E 71. Ensuite, pour le power 2, cherchez 04 60 00 01 07 14 67 60 0C 6D 00 01, et remplacez 04 60 00 01 07 14 par 4E 71 4E 71 4E 71.

SHADOW OF THE BEAST

Toubab, bleu, change quatre fois 1C 00 00 06 83 1E en 4E 71 4E 71 4E 71. Et il obtient l'énergie infinie. Anoch aussi, il avait le même Attruc. Pour avoir 75 points de vie, par exemple, cherchez 13 0C 00 12 00 06 83 1E et remplacez 12 par 75. Celui-ci vient des Rabats. Ce jeu est mal, je le dis pour faire plaisir à Wastad, dit "le bonnet", parce qu'il est pauvre.

COMPATRUCS

CRIME WAVE

C'est Jo, blanc, qui vous donne tout un tas de trucs pour ce jeu, éditez le fichier CW EXE, et positionnez-vous sur le secteur 6. Au déplacement 18, écrivez 99 60. Même chose pour les déplacements 29 et 30. Ensuite, au déplacement 51, écrivez 99 00. Pour finir, écrivez 60 39 en 58 et en 65. Vous avez les vies, les munitions, l'argent et l'énergie au maximum, chouchou, merci Jo (bleu)!

PRINCE OF PERSIA

D'abord, ce jeu est génial, et Jo est jaune. Il a trouvé le temps infini! Au secteur 4, déplacement 405, écrivez 90 90 90 90. Même chose au déplacement 255 du secteur 97. Pour avoir 255 vies, au secteur 37, déplacement 47, écrivez FF.

XENON 2

Encore Jo, bleu, avec tout plein de Compatrucs: voyez aussi invincible grâce à lui (bleu), en éditant le fichier XENON2 EXE. Au secteur 15, au déplacement 498, écrivez FF FF. Vous les vite infinies au secteur 18, à tous déplacements 6 et 180, écrivez FF. Signe-to bien, Jo (bleu).

The New

NEW YORK

VOL CXI, N° 38 274

TIME MACHINE

Revoltes, Castles, vert olive, et il vous donne les vies infimes, toujours sous Sanatidist, qu'il manipule aussi avec que Chri Eshwood manipule son coté dans "sch...". L'histoire du Roi Grand, par exemple, je ne suis pas sûr, je suis pressé. Remplacez 53 78 10 99 par 4E 71 4E 71. Pour l'énergie infra, remplacez 4A 70 12 BA 67 10 53 78 12 BA, par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Ne redoublez pas le Checklist.

FEDERATION QUEST (BS JANE SEYMOUR)

Cadastre, mille, vous donne les codes des niveaux: ROOKIE, SUMMER, INTEREST, BULKHEAD, SHOWDOWN, MUSHBASS, HAMPERED, BLACKOUT, WARRIOR, VICTORY, TRAPPED, FRENZY, HANDYMAN, CROWDED, RADIATE, VOLTAGE, GLOW, PRIMATE, MADHOUSE, TRIUMPH, et dans l'ordre s'il vous plaît!

GAME-BOY

PUZMO

Codes trouvés par PATOU, merci PATOU!

ITOH MIWA
SARWA ITOH
GOTIA GOTO
DON DOKO
PUZZ NIC
YUPO NTAN
JUN DOKO
JUN TATA
TAKA MINE
NISI YAMA
DARI US
FLIP P.L.L.
NACM LN
YUYA NS
MOGU MOGU
TOMO YO H
TAKA BULU
AKIT OSHI
HORI MOTO
BABU GHAN
DOKU GASH
SUGA PEE
INEM URI
SEXY ITOH
SEWA HOSI
WUKA SHI
ARU TOKO
RONI OBI
SANT OGB
KASA NGA
SUNG EIMA
SITA MARU
NINT ENDO
GANE BOY
CHAS EHO
BAKA TONO
KOCO MONI
MAKE RUBA
HATT ORI
MEU IN
DONT MAID
EKAS SASE
NOGU NOGU
TENT BUKI

PONO SCI
KYOM O...
ICH NICH
IGAN BARD
PASS WORD
MNA SAMA
NOLO KAGE
DEAN ANTO
KASH JAGA
RIMA SITA
THAN KYOU
MAID OKKA
JAGE ITAD
AKIM ASHI
TEAR IGAT
CUGO ZAM
ASU KONG
OMOH KIT
ATTEN OHOD
O YO ROSH
IMOU NESA
IMOU SHIA
GEMA SU
YONU LUME
NINO SAK
OUTO KUTE
MWA NANT
ENDE SHOU
HAGA KINO
OKUT TEKU
DASA ICH
USEN DEJU
UNBI SAMA
NIT ATO
TOKU SEN
O PR ESEN
TWO SASH
JAGE MAGU
NAO APP
YOWA WASS
CUMO WOTT
EKAS SASE
TEIT ADAR
IWAS U DO



SHD OSH
GTAY ORI
KUGA SAI
MOUS LACOS
HDE OWAR
IDAK JANI
GANS ATTE
CHOD ABE
IWA DER
YORO SKU
MOMI AGE
PUTO MOMO
MIM TARI
HARA HORO
HIRE HARE
SUD YAKI
FUI YAMA
TEMP URA
HARA KIRI

DOMO DOMO
SABU KITA
JIMA JOJI
YAMA MOTO
JITA TATA
JUNY A.N.
MOHI KAN
SAYD CHIN
HARI KIRI
FANI COM
SAMU RAI
OGGE CHAN
KAGA YUJ
HARU KUNIN
NAO SAN
TERI YAKI
SHOU TARI
KATU TATU
KORE NITE

SLIME WORLD

Quelques codes pour progresser dans ce jeu compliquement dingue:
Aventures 1: 07046, 87043, 870DC.

Aventure 2: ECD476, CDF32, E7F85, 18CFE, 18CF9, 001A4, 556625, D4844, 5AGE23, 2F9CF2, 8C0CF9, 02FEB5, EDDCFD

TORJAK THE WARRIOR

Armé de sa hache à double tranchant, TORJAK décide de traverser le pays de Ragnor pour se venger du Necromancien maléfique...

Disponible par
UBI SOFT
9-10, rue de Valenciennes
93100 Montreuil
sous-étage

COLE
COMMUNICATIONS

LIGHTSPEED

La Terre, rendue inhabitable par des accidents nucléaires, des changements climatiques catastrophiques et par la pollution, doit être évacuée de toute urgence. De gigantesques vaisseaux ont été construits, mais aucune planète connue n'est pour l'instant susceptible d'accueillir la population terrstrre. À bord d'un vaisseau, vous partirez donc explorer des systèmes planétaires lointains, à la recherche d'une planète accueillante. Ceci sera en fait, le scénario de ce nouveau jeu de Microprose. L'action se déroule donc dans l'espace, selon un type de jeu qui rappelle Elite, avec des vues en 3D, des vaisseaux, des bases... Les combats se déroulent suivant une phase d'action, assez classique. Votre mission va vous amener à entrer en contact avec des races extraterrestres. Selon les cas, il faut donc les affronter, conclure des alliances ou rester neutre. Vous pouvez ainsi obtenir des renseignements importants, de l'aide et surtout obtenir la possibilité de commercer avec ces races. Bien entendu, assez tôt et très compliqué, Lightspeed s'annonce comme un très bon logiciel. Reste à voir maintenant si la finira sera à la hauteur du soft, et si l'aventure sera suffisamment complexe et passionnante.



MICROPROSE
Décembre
PC



QUAND VOTRE SURVIE EST EN JEU...

BATTLESTORM

Revenant des confins de l'univers, vous découvrirez que votre planète a été détruite par une coalition d'aliens. Vous jurez alors de venger les vôtres. Après une longue traque vous les avez enfin retrouvés : l'heure est la vengeance à servir.

Voilà l'objectif : les 7 ATTESTATIONS, véritables Leçons de respect qui abritent les mystères du jeu. Instructions et votre planète. Ils ont réinventé votre jeu, maintenant les dévot prout!

L'ULTIME SHOOT'EM UP

- Jeu à 1 et 2 joueurs
- Rapidité Exceptionnelle
- Scénario Multi-Écran
- 30 Images / seconde
- 5 Mondes Différents
- Armées et Éléments



AMIGA
ATARI ST/STE
PC/386
AMSTRAD CPC 6128
ZX 486
SPECTRUM
C64 C128 C128



3615
TITUS



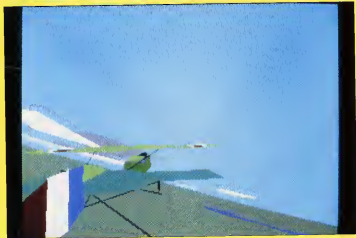
30 Titus awards de novembre 1992 GAGNY - Tél: (0 43 32 16 52)

Vendite AMIGA

KNIGHTS OF THE SKY



MICROPROSE
Décalque
PC



Eh, oui, il s'agit encore d'un simulateur de vol lors de la Première Guerre mondiale. Vous pilotez donc un de ces vieux cowboys, espionnage, bêtise ou trépas, au cours de diverses missions. La version que nous avons vue, est l'un d'eux. Elle est très intéressante, elle possède des graphismes superbes et une animation assez extraordinaire. Les très nombreuses vues (34 en tout) permettent de voir les combats sous tous les angles possibles et imaginables. C'est merveilleux, le système prime, et les habitudes des simulateurs d'avions modernes vont avoir quelques surprises. En effet, la vitesse limitée, ainsi que les performances de ces appareils font que sans arrêt, vous décrochez (plus de 10000 ft ?) Rétrobrake la situation ne pose pas de gros problèmes sauf lorsque vous êtes trop près du sol. Il s'agit donc de trouver des techniques de vol et de combat adaptées à ces nouveaux formats. Quelques options intéressantes semblent avoir été prévues, avec par exemple des rafales, la possibilité d'activer automatiquement, le largage de bombes. De très nombreuses possibilités vous sont aussi offertes: choisir son appareil parmi 20 possibles, jouer à deux par câble ou par modem... Bref, le encore, Microprose annonce un produit qui sera un concurrent très sérieux pour ses rivaux (Blue Max, Wings).

DISTRIBUEE PAR
UBI SOFT
8-10, rue de l'Autry
93100 Montreuil (Paris)

BIEN NOTER
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST

Vous devez choisir de nombreux paramètres pour votre personnage, votre avion, votre équipement, votre stratégie de combat, votre style de jeu, votre niveau de difficulté, etc. Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers ICHON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la première division s'occupent de la défense. Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les hésitations à la suite de la phase de la mission.

FLIGHT OF THE INTRUDER

Vous devez choisir de nombreux paramètres pour votre personnage, votre avion, votre équipement, votre stratégie de combat, votre style de jeu, votre niveau de difficulté, etc. Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers ICHON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la première division s'occupent de la défense. Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les hésitations à la suite de la phase de la mission.

Spectrum Hobby



INTRUDER

PRODUIT COMPATIBLE
AVEC LA CARTE SONORE
SOUND

DISTRIBUEE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURES MAGASINS DE VENTE

Je soussigné certifie que le contenu de ma participation est original, et déclare adhérer sans réserve au règlement du présent concours.

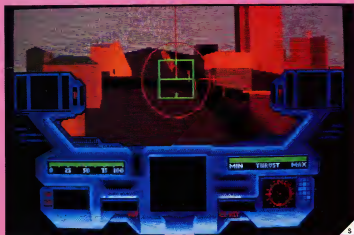
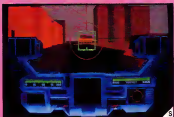
KILLING CLOUD

IMAGEWORKS
Décembre
Amiga / PC / ST

Pour l'Argente pour le début de l'année prochaine, ce soft vient d'être avancé pour Noël, étant en avance dans sa réalisation, et particulièrement bon. C'est bien la première fois qu'Imageworks est à l'honneur, et d'autant plus en avance.

Killing Cloud est le nouveau jeu de l'équipe Vector Grafik, à qui l'on doit Bomber dans l'année dernière. Le jeu se déroule au 21^e siècle à San Francisco, alors que la ville est sous le règne d'un rouge toucou particulièrement dangereux. Vous jouez le rôle d'un officier de police de la ville, et votre but est de résoudre le mystère relatif à l'apparition du nuage. Vous devez donc trouver son origine, mais aussi sauver les survivants qui sont dans les rues. Hélas ! un groupe nommé Black Angel fait la loi dans la ville, et terrorise les survivants. Voilà donc un nouveau problème dont vous devrez vous occuper.

Killing Cloud est en 3D dans un jeu combinant stratégie de vol, d'automobile, mais également d'autres séquences de jeu. Apparemment destiné à être un hit surprise pour Noël, nous vous en devons beaucoup plus dans notre prochain numéro... Le jeu sortira sur Amiga et ST pour Noël, puis sur PC début 91.



OUVREZ LE FEU !

DRAGON
REED

Un hit de Noël



Photos d'Écran sur Amiga



Commandes pour Atari ST et PC
Action : joystick ou bouton
Sauter : M ou bouton sur Pad
154 - 34.57.75.70



GOBO-KIO

2 superbes

shoot'em ups, conversions de
coin-ops renommées. Atomic
Bobbed et Dragonbreed sont
disponibles sur ST, Amiga,
Amstrad disquette et cassette,
C64 disquette.

ACTIVISION



Photos d'Écran sur Amiga



CHAMPION OF THE RAJ

IMAGEWORKS
Novembre
Amiga / PC / ST

Voici un nouveau jeu du Level 9, l'équipe connue pour des jeux d'aventure texte et qui se spécialise maintenant dans des produits d'arcade/batailles répertoriés par certains clubs de Castrol. Si vous connaissez déjà Billy The Kid, qui nous avait déjà présenté en preview et que Level 9 prépare pour Ocean, voici un nouveau jeu, Champion Of The Raj, destiné à Imageworks.

Le jeu se déroule aux Indes, en 1832, alors que le futur du pays est entre les mains de six groupes différents, allant des gouvernements britanniques aux princes du pays. Ainsi, un à six joueurs peuvent participer en même temps.

Le jeu combine stratégie et arcade, avec des phases d'action variées et originales, comme la course d'éléphants ou la danse au léop. Les graphismes plongent le joueur dans l'ambiance du jeu, tout comme l'excellente musique indienne que l'on entend constamment durant le jeu. Champion Of The Raj devrait être le Defender Of The Crown de cette fin d'année, selon l'équipe du Level 9. Il ne vous reste plus longtemps à attendre pour savoir s'ils disent vrai ou non.



M.U.D.S.

MEAN • UGLY • DIRTY • SPORT

Découvrez M.U.D.S., l'assommoir parfait pour tous les footballeurs, les managers, les entraîneurs et les fans à cœur. Munissez votre équipe de 13 joueurs, l'expérience de coacher vous sera précieuse à court et long terme.



Rainbow
Arts

Un jeu pour tous

En tant que manager, vous prenez en charge les fonds de l'équipe, vous recrutez les joueurs, payez pour les pots et essayez de corrompre vos adversaires aussi bien que possible.

En tant qu'entraîneur vous donnez à votre équipe les meilleurs stratégies, techniques, et attaques pour achever les autres.

Disponible sur ATARI ST, AMIGA & PC compatibles

Distribution exclusive STEEL. Boîte postale 314. 0561 Valbonne



En tant que joueur, vous entraînez, combattez, apprenez, commettez des fautes, taclez, moulez, donnez des coups de pied, trichez et vous frayez un chemin dans la plus belle des simulations sportives jamais réalisées sur ordinateur.

Beaucoup de fun en perspective :

- 16 villes, chacune avec de nouveaux défis
- 16 scores de joueurs, chacune ayant des talents différents
- 1 ou 2 joueurs, en équipe ou l'un contre l'autre
- Facile à utiliser : à la souris ou au joystick
- Un manuel hilarant avec beaucoup de trucs et astuces

...PLAY DIRTY!

RIDERS OF ROHAN

PSS
Novembre
Amiga / PC / ST

Avec qu'Intelligence prépare aussi un jeu basé sur le Seigneur des anneaux, PSS sortira le jeu produit sur PC, et basé sur Amiga et ST, un jeu adapté lui aussi de l'œuvre de J.R.R. Tolkien. Riders Of Rohan est un jeu stratégique, composé d'une phase de wargame et de phases d'action. Les graphismes retranscrivent fidèlement l'ambiance du roman, tout particulièrement sur PC en VGA avec une très bonne exploitation des couleurs. En plus de la phase stratégique, il y a également des phases de discussion avec les personnages principaux, des phases de combat à l'épée et de défense à l'arc. Riders Of Rohan ne sera que le premier jeu d'une longue série de produits basés sur le roman.



La magistrale suite de POOL OF RADIANCE et CURSE OF THE AZURE BONDS. SECRET OF THE SILVER BLADES

Une nouvelle suite des merveilleux aventures d'Elric l'appelée "Secret of the Silver Blade". Cette fois, Elric devra affronter le "Seigneur du Diable". Confronté par un puissant être le Seigneur Maudit, il est obligé de combattre des créatures qui menacent de s'échapper vers la surface. A vous d'intervenir !

*De nouveaux sorts de nouveaux monstres des niveaux de personnages plus élevés.
*Explorez le plus vaste monde 3D des jeux AD&D.

Advanced
Dungeons & Dragons

FORGOTTEN REALMS

Produit,
Compatible
avec la carte



(pour PC)



DISPONIBLE SUR
PC 3.14 4.5 4.7

PREMIER
WARGAME AD&D®

WAR OF
THE LANCE

Distribué par
UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil 4
(16-1) 48 57 65 5

Préparez-vous à de féroces et gigantesques batailles contre les forces maléfiques qui veulent obtenir le contrôle d'Ansalon, dans le Monde Légendaire de Krynn. Quand les tentatives de traités échouent, il ne reste qu'une issue : l'ultime affrontement entre les forces du bien et du mal !

WLS GOLD



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS AD&D, DRAGONLANCE, FORGOTTEN REALMS et le logo TSR sont des marques appartenant à TSR Inc. Lake Geneva, WI. USA et utilisées sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. 1990 TSR Inc. - 1990 Strategic Simulations Inc. Tous droits réservés.

NIGHT SHIFT

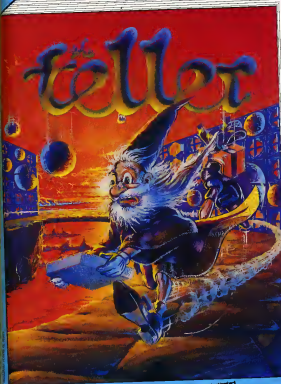
Nightshift est un jeu d'arcade assez étrange venant tout droit de chez Lucasfilm Games. C'est une simulation d'usine à points, l'usine étant nommée Industrial Might & Logic (en référence à l'atelier d'effets spéciaux de la Lucasfilm, nommé Industrial Light & Magic), et fabriquant des poupées Star Wars et Indiana Jones. Plus de doute donc sur l'origine de ce jeu. Vous êtes le seul employé de nuit, et vous devez valider au fondorement de la machine. Seulement, le problème est que la machine en question fait quasiment 10 tonnes sur 3, ce qui veut dire que survoler le bono mèche de la chaîne ne sera pas une tâche aisé. Le jeu mélange donc arcade et stratégie, avec des graphismes particulièrement réussis et 30 niveaux pour ce jeu très décent. On l'attend avec impatience.



LUCASFILM
November
Amiga / PC / ST



UBI SOFT
Entertainment Software présente.



UN EXTRAORDINAIRE CASSE-TÊTE
ALLIANT À LA PERFECTION HUMOUR, IMAGINATION,
ACTION ET REFLEXION

UBI SOFT
Entertainment Software

Teller est très bien réalisé et possède des graphismes de toute beauté. Le seul défaut, ne pas arriver à éteindre l'ordinateur tant le jeu est prenant. GEN 4 (93 %)



Tout est superbement conçu, ce jeu est à mon avis le meilleur de sa catégorie. JOYSTICK (98 %).



Le tout est superbement réalisé avec un bon dosage distribué entre action et réflexion. Prenant, précis.

MICRONES



Eye Of The Beholder

[illegible]

SSI
Novembre
Amiga / PC



Subbuteo®

The Computer Game

Le grand classique de football
sur table maintenant disponible
sur VOTRE
ordinateur.



Des millions de personnes dans le monde participent à Subbutle. Désormais il est possible d'y jouer sur ordinateur personnel grâce aux dernières technologies.

Doté d'un terrain en 3D pivotant jusqu'à 360 degrés, et d'un zoom multi-directionnel.

Conforme aux règlements de la F.I.S.A.
Défiiez vos amis ou l'ordinateur. L'arbitre informatisé prend toujours les choses en main.

Rassemblez le vrai plaisir du football dans des matches de coupe ou des matches isolés avec des fautes, des coups francs, des pénalités, des rentrées en touche, des corners et des tirs de but. Jouez au niveau débutant, division, ou international. Appréciez l'intelligence artificielle renommée d'un jeu "Goliath Games" et la jouabilité parfaite (Caractéristiques techniques sur la br)

Disponible sur Atari ST, Amiga, PC, Amstrad GPC et C64.

Product:
compatible
with all
major
PCs

ELECTION '00

Programmed by
GOLIATH
GAMES

Distribué par **UBI SOFT :**
8-10, rue de Valmy - 93100 Montreuil-sous-Bois - Tél. 48 57 65 52

DELPHINE SOFTWARE: VIVEMENT 91!

Société jeune, Delphine Software n'en est pas moins l'une des toutes premières dans le domaine de l'édition en France et même en Europe. N'a-t-elle d'ailleurs pas été élue meilleure compagnie française lors de la cérémonie des Quêtes d'Or l'année dernière? En fait l'année 89 restera dans les mémoires comme celle des Voyageurs du Temps, dont de Delphine Software, et d'un nouveau style de jeu, la cinématique. Même si les puristes n'apprécieront qu'une société comme Sierra On Line dans les préconisations en la matière, Delphine Software en est sans aucun doute le vulgarisateur. Pour la première fois, un logiciel éditeur français bénéficie d'une réalisation exceptionnelle (confection d'un compact-disque contenant les musiques du jeu) et laisse son domaine à la fois horaire des ventes de Noël. En effet les chiffres des Voyageurs du Temps atteignent à ce jour plus d'une société (près de 25 000 unités en France et environ 45 000 en Europe).

Consécutif de leur succès et de l'image de marque auprès du public, et désireux de continuer leur politique éditoriale de qualité, leur logiciel de 90 les Secret Défense: Operation Stealth. Dans ce logiciel, les programmeurs de Delphine intègrent tout leur savoir-faire (une option midi est présente) et conçoivent les quelques éléments relatifs aux Voyageurs, une histoire trop linéaire et une maniabilité discutable. Le résultat est également



superbe et les connaisseurs ne s'y sont pas trompés puisqu'il figure actuellement, près de 30 000 unités en Europe, excoeur la France ont trouvé premier. Si on y ajoute les 15 000 ventes françaises, on atteint les chiffres des Voyageurs et les ventes de Noël n'ont pas encore été lues.

Mais cela ne suffit pas, Delphine voulait et devait aller encore plus loin pour ne pas se laisser distancer sur le marché haut de gamme par des sociétés comme Sierra De Line ou Lucasfilm. C'est pourquoi doteront tous leurs logiciels, à commencer par Operation Stealth, seront destinés en 256 couleurs. Nous vous en présentons d'ailleurs de nouvelles photos. Pour le marché américain, une version CD Rom sera même produite! Il est important pour Delphine de se positionner dès maintenant sur ce créneau qui pourrait se développer très vite dans un avenir proche, la part des cartes VGA deviendra sans cesse. La version CD Rom, une option que certains ont également prévue.

En ce qui concerne le futur et plus particulièrement le marché consoles, Delphine a choisi Nintendo. Dès le mois de janvier, les programmeurs développeront d'un jeu de développement Super Famicom et les premiers jeux Delphine devraient être disponibles pour les lignes 91. Autre contrat, par l'intermédiaire d'Interplay aux Etats-Unis, la CDTV Les Voyageurs du Temps sera en effet l'un des premiers logiciels pour cette machine. La version CDTV n'apportera pas grand-chose au niveau des graphiques, la différence majeure étant la bande son correspondant tout simplement au compact-disque du jeu. Mais en ce qui concerne le développement, Delphine est en pleine phase de livraison, le système cinématique intégré jusqu'ici sur ST est en cours d'adaptation sur un Amiga géré avec des cartes graphiques. De cette manière, à leur sans possibilité de dessiner individuellement en 256 couleurs (voire beaucoup plus) et de décaler les autres versions par le jeu, 32 couleurs pour Amiga et 16 pour ST. A noter que le nouveau système cinématique sera opérationnel pour les programmes sortis après Christmas Pour un Cadavre. Vivement le futur!

Delphine est également présent sur le difficile marché des licences avec celle de James Bond aux USA. La conséquence directe de ce contrat se retrouve dès maintenant avec la sortie prochaine d'Operation Stealth aux Etats-Unis sous l'appellation James Bond 007: The Stealth Affair. Difficile de faire mieux!



AMIGA - ATARI ST - PC/FS - AMSTRAD CPC/CPC+/GX 20+/C-64 - SPECTRUM



DICK TRACY

Cette Année Ils Veulent Sa Peau

PARTEZ
SUR LES TRACES
DU CELEBRE
DETECTIVE
DICK TRACY
DANS CETTE
ADAPTATION
GENIALE
DU FILM
EVENEMENT!

UN JEU D'ACTION
FANTASTIQUE

- 4 NIVEAUX TARDIS
- 1000 M. A. DEUX
TALIEUX
- ANIMATIONS RAPIDES
- 4000000
EN 40 ANS
- MUSIQUES GENIALES
- 100 PERMANENTS ALMEL

réalisé par



TITUS
SOFTWARE

LE JEU D'ACTION TIRE DU FILM

Mettez au pas le pécure qui a juré d'avoir votre peau. Traquez les truands à travers la ville. Méfiez-vous de leurs pièges, ils vous attendent tous au coin de la rue. Mettez fin à la carrière de Big Boy et à ses acolytes. Retrouvez les personnages et l'ambiance fantastique du film tout au long de ce jeu captivant.



TITUS 2: Tarisville - 4 rue de la Vierge - 1322 - GAGNY

The Wall Street Journal

SPECIAL UBI SOFT

Si la distribution marche bien, l'édition chez Ubi Soft semblait marquer le pas. En fait, cette société, après avoir pris possession de ses nouveaux locaux au début de l'été, a préféré retarder la sortie de ses logiciels afin de les paufiner au maximum. C'est pourquoi Ubi Soft attaque ce dernier trimestre 90 avec une production soutenue et beaucoup d'ambition. Ce mois de novembre est, dans un premier temps pour Génération 4, l'occasion de dévoiler les nouveautés d'Ubi Soft en attendant la suite le mois prochain!

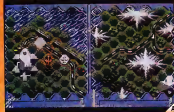
BATTLE ISLE

Dernier programme de l'équipe Blue Byte, Battle Isle vous propose une partie de wargame. Mais attention, à tous ceux qui réclament les classiques wargames avec la sempiternelle carte vue du dessus sur laquelle le joueur déplace des cerises de couleurs. Battle Isle renouvelle assez bien le genre.

Le joueur dispose d'un camp de base d'une multitude d'îles (il en a quelques-unes de terrain et renforce sa position tout en détruisant le plus grand nombre d'unités ennemies. Chacune des cartes dispose d'un quartier général (post et aéroport), d'entres, de dépôts et d'une usine convertisseur, unités terrestres (infanterie, blindés...), unités aériennes (hélicoptères, chasseurs...) et unités navales (porte-avions, sous-marins...). Bien sûr, chacune d'entre elles a la possibilité de se déplacer.

En plus de l'aspect purement guerrier et stratégique d'un wargame, Battle Isle apporte un aspect économique. En effet, le joueur a également la possibilité de lancer des chaînes de production d'armes. Pour cela, il dispose d'une quantité limitée de matière première (minerai) et devra la gérer au mieux. Mais il pourra aussi envoyer certaines de ses unités extraire de l'énergie et essayer l'échec vers ses usines. Il est également possible d'éliger des unités.

UBI SOFT
Fin novembre
Amiga / PC / ST



Comme dans tout wargame, le réalisme joue un rôle important et souvent décisif. Si des troupes doivent avancer dans les montagnes ou dans l'eau, elles le feront moins rapidement qu'en plaine. C'est pourquoi certaines îles seront difficiles à atteindre. Mais ce handicap peut par la suite se révéler positif: ces endroits recroisés sont souvent protégés des attaques ennemies, aériennes ou terrestres. A vous de définir les points stratégiques et de les défendre.

La réalisation de Battle Isle est excellente pour un wargame, proposant des graphismes de bonne qualité (si vous avez de Super City) et les combats se déroulent d'un façon assez angulaire. A la manière de Naxos sur console Nao ou du logiciel The Ancient Art Of War, lorsque deux unités ennemies se rencontrent, le terrain disparaît pour laisser place à une vue rapprochée des protagonistes.

UNE
COMPILATION

Les Stars

DE
MEGA STARS

D'HOLLYWOOD



ROBOCOP

GHOSTBUSTERS II

INDIANA JONES

BATMAN



ZAC DE MOUSQUET
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL. (1) 43350675

ocean

AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST

JOE THE MONKEY

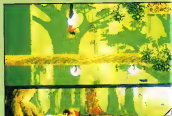
Joe le singe vit dans un arbre immense au beau milieu d'une forêt avec tout ses amis et coupe une vie paisible couché dans son hamac et écoutant de la musique. Jusqu'au jour où il fait pour le mieux, mais l'arrivée d'un bûcheron ami de sa forêt veut troubler le quotidien de Joe le singe. En effet, ce bûcheron a l'intention d'abattre l'arbre de Joe et entend ainsi le tuer sans tarder.

Pour préserver son habitat et celui de ses amis, Joe n'a qu'une seule possibilité : ambler coté homme avec les moyens du bord. C'est ainsi qu'il devra viser juste pour envoyer endormi, fur et repousser, casserole, noix de coco... sur la tête du bûcheron afin de le freiner dans son travail. Mais ce dernier, abasourdi pendant quelques secondes, reprendra bien vite ses esprits et recommencera son œuvre de plus belle. Si Joe veut le stopper définitivement, il doit impérativement l'assommer à l'aide du piano attaché aux branches. Pour cela, il lui faut auparavant trouver son piano d'attente et y parvenir au plus vite. Sa tâche ne sera pas des plus faciles, en effet tous ses amis incarnés dans du danger vont le gêner dans ses déplacements. Lorsque Joe ne gère pas sur une peau de banane lâchée à par un des habitants de la forêt, il sera bousculé par Tacan se déplaçant au bout d'une liane. Et il existe bien d'autres personnages représentant tout un danger pour Joe le singe : le pivot, René le chimpanzé, Poto le corbeau, ou encore Benoît le putois. A noter que parfois, il pourrait s'avérer utiles, à vous d'utiliser leurs capacités.

La réalisation de Joe The Monkey est très honnête, avec de bons graphismes et de très réelles animations des personnages. Le jeu compte sept niveaux de plus en plus grands et vous demandent de plus en plus d'efforts pour atteindre le piano. En bref, un jeu d'arcade très fun !



UBI SOFT
Joavivier
Amiga / PC / ST



VOTRE CHANCE DE GAGNER UNE MEDAILLE D'OR...

Prenez place parmi les immortels dans ce passionnant spectacle sportif... **SPORTING GOLD**... qui vous offre 21 événements sportifs, chacun offrant un jeu individuel.

Incluant **CALIFORNIA GAMES**, **THE GAMES WINTER EDITION** et **THE GAMES SUMMER EDITION**.

DISPONIBLE SUR ATARI ST, IBM AMIGA et sur PC et compatibles.

● CALIFORNIA GAMES ● THE GAMES SUMMER EDITION
● THE GAMES WINTER EDITION

● ATARI ST ● IBM AMIGA

SPORTING GOLD
FROM EPYX
21 GRANDS CHALLENGES SPORTIFS...
U.S. GOLD

EPYX

STARUSH



UBI SOFT
Décembre
Amiga / PC / ST



Starush (Amiga, PC, ST) est un jeu d'action-aventure qui se déroule dans un univers fantastique. Le joueur incarne un héros qui doit sauver une princesse et détruire un empire maléfique. Le jeu est très riche en contenu et propose une expérience de jeu unique.

Le jeu est disponible sur Amiga, PC et ST. Il est très apprécié pour sa qualité graphique et son scénario. Le jeu est très amusant et propose une expérience de jeu unique.

Le jeu est très amusant et propose une expérience de jeu unique. Le jeu est très apprécié pour sa qualité graphique et son scénario.

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

WRATH OF THE DEMON

Compatibles avec la carte



Amiga
PC
ST

UN GRAND JEU D'AVENTURE
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
ET BIENTOT SUR PC, C-64 DISC ET
AMSTRAD DISC ET K7



DEJA DISPONIBLE SUR
ST ET AMIGA.
MAINTENANT SUR PC

SPACE
ACE



Distribué par
UBI SOFT
4-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-
Sous-Bois
16 11 48 57 65 52



OFFRE EXCEPTIONNELLE !

Découpez le coupon qui vous intéresse et renvoyez-le sur carte postale à UBI SOFT - CONCOURS - à l'adresse indiquée. (Offre limitée en fonction des disponibilités).

Je désire recevoir une demo gratuite de WRATH OF THE DEMON sur Amiga.

NOM _____
ADRESSE _____

Je désire recevoir une demo gratuite de SPACE ACE sur PC 5 1/4.
NOM : _____
ADRESSE : _____

LIGHTQUEST

Ainsi que le pouvoir des ténébreux semblait à jamais écarté de la terre d'Arko, le raffaël du nouveau personnage par Zora, une puissante sorcière originaire des terres de l'est. Depuis qu'elle a été dominée dans les plaines de la terre d'Arko, la région se transforme peu à peu en un paysage désolé. Zora, avec l'aide de sa marotte ghrist, projette de faire disparaître le soleil plongeant Arko dans les ténébreux, et favorisant ainsi le règne du Démon.

Une périlleuse aventure raconte que seul un être enfant une nuit sans lune pourra combattre le Démon, le vaincre et ramener le soleil sur Arko. C'est pourquoi Zora capture tous les nouveaux-nés, empêchant ainsi la réalisation de la prophétie. L'enchanté, jadis vainqueur du pouvoir des Ténébreux, part à travers le monde en quête de ses êtres pour accomplir la prophétie. Ce n'est qu'après



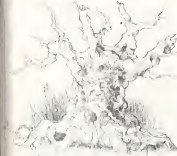
un long voyage qu'il trouve enfin trois personnages: un guerrier mi-humain, mi-elfe mariant parfaitement l'épée, un farfadet solitaire et une magicienne. Pour une fois, l'histoire du jeu est plus qu'un prétexte à l'action. En effet Lightquest peut se jouer sur différents niveaux: si vous prenez le guerrier, le jeu se résume à un jeu d'arcade, si vous choisissez la magicienne, ce sera un jeu d'aventure et si vous prenez le farfadet, vous évoluerez dans un jeu d'arcade aventure. Les actions à accomplir seront d'ailleurs différentes en fonction de votre choix.

Le monde de Lightquest est immense et avant de pénétrer au Démon, vous devrez parcourir un long chemin. Il existe d'ailleurs de multiples sous-aventures, à accomplir ou non, selon l'occasion ou pour de découvrir de nombreuses contrées. Ainsi vous devrez aller cueillir la fleur de cristal, neutraliser un dragon, épurer les sources de mer, délivrer la femme... Les ennemis se comptent par dizaines: crabotiers du milieu, abeilles tueuses, trappistes, monstres des marais, feu follet, zombes... et bien sûr les techniques de combat varient suivant le personnage sélectionné au début.

La réalisation de Lightquest s'annonce exceptionnelle avec de superbes graphismes proches de dessin animé et une animation des personnages excellente. Mais le plus important vient de l'inspiration de vie qui se dégage de jeu. En effet, à chaque fois qu'un nouvel écran apparaît, le héros semble venir troubler la



UBI SOFT
Javier
Amiga / PC / ST



quaieté des autres personnages, tout cela accentué par les multiples petites animations présentes dans le décor. La version Amiga devait être aussi plus approfondie avec une ambiance sonore permanente et en accord avec le jeu. À noter que ce logiciel devrait voir le jour au printemps dans un pack avec Lightquest qui tiennent bien raison et si prometteur que nous vous en parlons dans les deux mois à venir, à chaque fois sous un angle différent avec un des personnages évoluant au mieux les trois modes de jeu proposés. Rendez-vous le mois prochain!



WRATH OF THE DEMON

La compagnie, connue pour ses adaptations de Dragon's Lair et Space Ace, prépare un jeu qui repose tout de suite sur du jeu. Particulièrement poussé sur Shadow Of The Beast, dont le succès est bien sûr inspiré du fil de Pygmalion, voici un jeu dont les capacités techniques sont fabuleuses, mais qui semble ne réclamer en rien la machine.

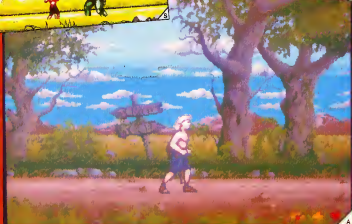
Cela, graphiquement, Wrath Of The Demon est plus facile que Shadow Of The Beast, mais il possède également l'originalité de proposer plusieurs phases de jeu différentes.

Avec 800 échantillons, 1400 tableaux, 3 maps de graphisme et parfois plus de 100 couleurs à l'écran, avec des scènes prenant la mesure de l'écran, voilà que le jeu risque les anneaux de la machine. Le bon point, c'est que Wrath Of The Demon sera également disponible sur PC et ST.

READYSOFT

Novembre

Amiga / PC / ST



NOUVEAUTE MICROIDS : 350



Voilà tout

pour faire disparaître en permutant les cases.

La règle est simple. Essayez et entrez dans un univers aux combinaisons infinies dont vous ne pourriez plus sortir.

- Plus de 200 niveaux de jeu
- Des millions de tentatives
- Des milliers de combinaisons

ATARI ST
AMIGA
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD



TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94000 VITRY SUR SEINE. Tél. 46 81 80 00



REFLEXION

SPECIAL SILMARILS

Huit mois après leur avoir consacré un dossier, Génération 4 revient sur l'actualité de Silmarils, jeune société française (3 ans le 16 octobre) qui, au fil des années, s'affirme comme l'une des meilleures sur notre territoire national. Les nouveaux produits, tant sur micros que sur consoles, devraient permettre à Silmarils dans un premier temps de conforter sa position et ensuite de gagner des parts de marché.

CRYSTALS OF ARBOREA

Jeu de stratégie, Arborea est sans aucun doute le premier logiciel du genre aussi facile d'accès et surtout aussi prenant. En effet, les joueurs vont pouvoir s'initier à ce genre de logique sans avoir l'impression de plancher sur un problème nécessitant la compréhension de règles de jeu imposantes et de regarder une carte nombre des années 60.

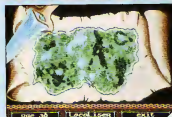
En effet, fidèle à ses habitudes, l'équipe de Silmarils a effectué un superbe travail graphique. Les décors sont d'ailleurs splendides, très soignés et très colorés. De plus le système de jeu d'Arborea, déplacement du personnage dans un décor 3D vu en coupe, innove et ajoute un certain réalisme à l'action. Le jeu se déroule dans une île, après que le monde entier ait été submergé par les eaux et Jarel, le personnage que vous jouez, doit retrouver les quatre cristaux symbolisant l'équilibre naturel (air-eau-terre-feu) pour rétablir l'harmonie du monde.

En fonction du scénario choisi, le joueur dirige et dirige plusieurs personnages sur un territoire représentant 10 kilomètres sur 6 et près de 4000 scènes. Bien sûr, le quatuor de Jarel n'est pas sans dangers, les eaux et, plus dangereux, les villes nous feront tout pour retrouver les quatre cristaux avant lui et le faire, tout comme ses compagnons s'ils en ont la possibilité. A noter que le déplacement de tous les personnages s'effectue en temps réel et est totalement indépendant: les ennemis suivent leur plan tactique même si Jarel n'intervient pas sur scène. C'est donc aussi une course contre la montre et surtout contre les villes noires! Pour conquérir encore la chose, sachez que le jour et la nuit se

succèdent, amenant d'autres dangers (les effes noirs sont totalement invisibles la nuit).

Chaque personnage a ses caractéristiques propres: force, constitution, agilité, vitalité, psychisme... Dans chaque équipe, en outre, il y a des pouvoirs magiques (guérison, téléportation, paléisme) est présent ainsi que deux techniques à la vue perçante et ayant la possibilité de se camoufler. Enfin, l'équipe compte également trois guerriers. Comme expliqué précédemment, suivant les scénarios Jarel débute accompagné d'un groupe au complet ou bien de quelques personnages. Dans ce dernier cas, il devra le compléter au plus vite.

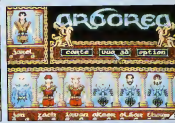
En ce qui concerne les combats, ils ont lieu à l'écran, les personnages sélectionnant à tour de rôle le coup à porter. La



victoire dépendra essentiellement des caractéristiques des personnages et des armes employées. Si l'un de vos compagnons est blessé, il lui est possible de récupérer de l'énergie en utilisant l'option sommeil. Auto solution, disposer d'un puis de la vie. A noter que les déplacements sont bien sûr sujets à l'état physique du personnage et du relief.

Durant la partie, Jarel et ses compagnons rencontreront de nombreux habitants de l'île dont ils pourront tirer avantage, découvrant des chemins contenant des indices et des passages souterrains très utiles pour se rendre d'un point à un autre du monde.

La réalisation d'Arborea est superbe avec de superbes graphismes, une parfaite maîtrise de jeu et un intérêt immense (tous les scénarios sont disponibles). Sortez vite pour le découvrir.



NOUVEAUTE MICROIDS: 300CV



Battez vous contre les six autres pilotes par l'ordinateur ou un autre joueur pour le titre de champion du monde de vitesse 500 CC.

- 1 ou 2 joueurs simultanés
- authentiques circuits du championnat du monde de vitesse 500 CC.
- Entièrement en 3 D.

ATARI ST
NIBGEA
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD

GRAND PRIX 500

TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE Tél. 46 81 80 00

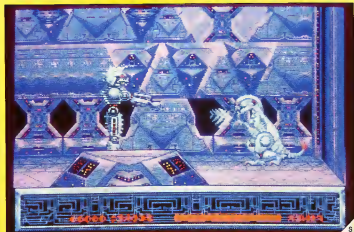
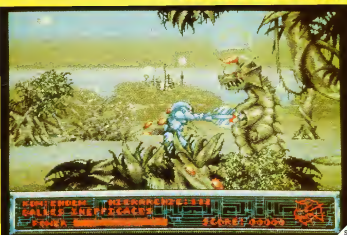
METAL MUTANT

Ce logiciel, dont le nom n'est pas encore définitif, est un jeu d'arcade aventure dans lequel vous dirigerez un robot transformable. L'histoire est simple : alors que les hommes s'endorment aux plaisirs de la vieillesse, les robots s'occupent de la police de l'Empire Galactique. And 7, le super robot combattant, applique immédiatement les principes inculqués par son créateur : égoïsme, domination, développement de l'espèce. Ce dernier, le grand maître Isack, n'aurait pas prévu cette possibilité. Les humains se réveillent rapidement à la mort des robots, utilisés comme ouvriers dans des usines de reproduction. La rébellion ne tarde pas à s'organiser et le fils d'Isack, Kenzo, crée le Cybermator, dans l'intention de détruire And 7. Pour tromper la logique guerrière des robots et mettre toutes les chances de son côté, Kenzo décide de quitter son navire dans la tôle du Cybermator pendant que son corps est conservé en hibernation.

C'est ainsi que vous passez à la quête d'And 7. Le Cybermator a la possibilité de se transformer en trois robots différents : le cyborg, le chasseur et le ardeur. Chacun d'eux a des possibilités bien à soi un armement propre. En jouant habilement des caractéristiques de chacun, il vous sera donc possible de sauter, de creuser du feu,

SILMARILS

Fin 90
Amiga / PC / ST



d'exploiter un filin, de piloter un robot traîneau, de lancer des torpilles, de tirer avec un fusil laser, de vous battre avec une lasche. De temps à autre, vous trouverez des cartouches holographiques, elles vous permettront d'augmenter votre puissance de feu ou vous offrir de nouvelles armes.

Votre mission vous mènera sur la planète Kenzo, sur laquelle s'est réfugié And 7, et vous obligera à traverser des marais hostiles, la cité (populaire contrôlée par Pol 4, un robot assassin) et

une usine. Ce n'est qu'après que vous vous retrouverez face à And 7 pour le combat final.

Encore une fois, ce logiciel est très réussi graphiquement. L'animation des personnages est également de qualité et le jeu boursé d'actions. C'est bien la l'essentiel. "Metal Mutant" compte du jouer une bonne dose de Microc, certains pilotes se réveillent particulièrement étonnés. Un excellent jeu d'arcade!

NOUVEAUTE MICROIDS : 50 G



Suspense, intensité, vitesse, violence ;
SLIDERS, un jeu de sport futuriste ultra-rapide,
aux multiples rebondissements.

- 1 ou 2 joueurs simultanés
- 1 ou 2 écrans
- 12 thèmes différents
- Un jeu au scrolling ultra-rapide

Sliders

TAPEZ 36 15 MICROIDS

AMIGA
PC & COMPATIBLES AMSTRAD



à l'adresse de l'équipe 94/06 VITRY SEINE. Tél. 48 81 30 00



ACTION

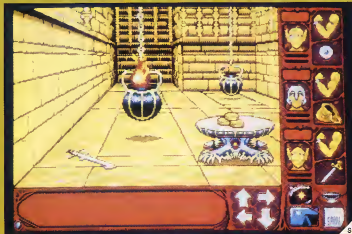
NIRVANA

Commencé depuis plus d'un an et présenté dans notre classe Silmarils, ce jeu de rôle est dans sa phase terminale et devrait sortir d'ici la fin de l'année. Je vous rappelle brièvement l'histoire: le chaos vient d'éclater et une guilde de grand sages s'est créée et s'est réfugiée dans les pentes d'une ville souterraine. Le but du joueur et de ses compagnons est d'explorer cette guilde, mais avant cela il devra refuser une quête initiatrice, commencer à retrouver un peuple éteint depuis la guerre, combattre par la même occasion leur trahison, leur cruauté et leur rage.

Le jeu intègre tous les éléments habituels d'un jeu de rôle: choix du personnage (quanti, elle, magicien, voleur...), caractéristiques propres aux individus (force, agilité, charisme et tutti quanti), compétences (académies, cartographie...), utilisation de la magie, possibilité de dialoguer, gestion des ressources, savoirs de la sagesse ou du chaman, magie et énigmes, etc. Les personnages se déplacent à l'intérieur de nombreux décors (château, forêt,



champ de mentes, qui sera encore) et assure la possibilité de communiquer avec des ninjas et d'être de pratiquer le broc. Globalement, le jeu est d'un bon support et pourrait venir compléter la supériorité de la maîtrise à Dungeon Master ou Gargoyles.

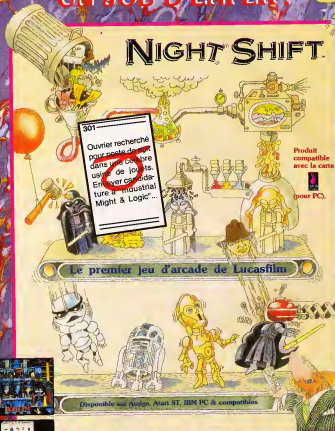


SILMARILS
Fin 90
Amiga / PC / ST

Comme vous pouvez le constater, le jeu d'année s'annonce riche en séries pour Silmarils, d'autant plus qu'il vient de signer avec Color Dreams un contrat pour Tarphon sur le Sega Megadrive, très comparable à la version ST. D'autres logiciels pourraient être adaptés rapidement pour cette console, en particulier Starblade et Colossal.

UN JOB D'ENFER !

NIGHT SHIFT.



Produit compatible avec la carte pour PC.

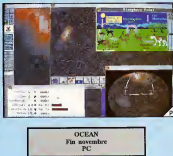
Le premier jeu d'arcade de Lucasfilm

Disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC & compatibles

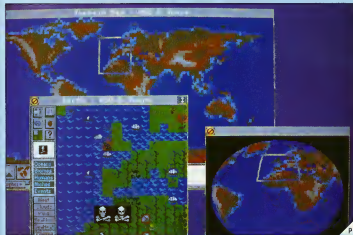
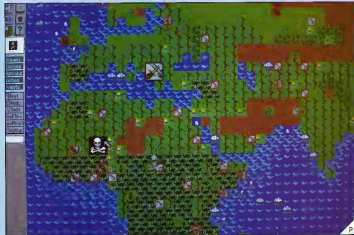
LUCASFILM
GAMES

DISTRIBUE PAR UBI SOFT, 8-10, RUE DE VALMY, 93160 MONTREUIL 8° S BOIS. TÉL. 48.57

Une très rapide visite à une partie des locaux de la société Creaux, 8 Manchester, Angletens, nous permet de vous présenter au préalable un logiciel qui beaucoup d'entre vous attendent avec impatience. Après Sim City et son éditeur de terrain l'année dernière, voici son successeur, Sim Earth, un jeu de stratégie qui risque fort d'obtenir un succès encore plus explosif. Sim Earth reprend tous les éléments qui ont fait le formidable succès de Sim City, avec en plus une multitude d'innovations. La version que nous avons vu tournait sur un PC (80286 à 12Mhz, VGA couleur), mais elle n'était pas encore totalement finie, quelques plantages venant parfois interrompre une partie. La splendeur de jeu selon au minimum les écrans, les menus et la souris, ce qui rend le jeu extrêmement jouable, encore plus que pour Sim City. Vous pouvez ouvrir simultanément un nombre incalculable de fenêtres (la ma sus-aidée à la souris), qui permettent pour la plupart d'accéder à des graphes ou des menus présentés sous formes de dessins. Vous avez par exemple, accès au modèle atmosphérique, un schéma qui outre son rôle éducatif, donne la possibilité de modifier des facteurs tels les précipitations hydrométéoriques, la formation des nuages, l'effet de serre... Le jeu en lui-même est beaucoup plus complexe que Sim City. En effet, il ne s'agit plus de simplement de construire une mégapole, mais censément de gérer l'évolution de la faune, de la flore et de la planète toute entière. Plusieurs



SIM EARTH



scénarios sont accessibles au début du jeu, de même que le niveau de difficulté du jeu, avec pour chacun une échelle de temps adaptée. Trois des scénarios permettent d'adapter le jeu à sa propre façon de jouer. Le premier se passe, il y a 4,5 milliards d'années et suivent vos actions, les premiers signes de vie unicellulaire vont évoluer vers des formes plus complexes et avec un peu de chances vous arriverez à prouver le théorème de Darwin et "construire" l'homme-sapient. Un autre scénario se passe à l'époque Cambrienne et la troisième se passe de nos jours, ressemblant un peu plus à Sim City, l'industrie et les problèmes de pollution, de radioactivité sont à nouveau présents. Les autres scénarios permettent même de côtoyer de nouvelles planètes (Mars, Vénus) et de les "Terraformer". L'essentiel du jeu se passe sur le théâtre primaire, représentant le terrain, les forêts, les montagnes et surtout les animaux, les humains et leurs constructions. Vous voyez les différentes espèces animales évoluer sur cette carte, ainsi que leurs migrations et que leurs actions. Divers dessins représentent ce qui leur arrive (combat, incendie,

explosion nucléaire, ouragan, extinction d'une espèce...). Des scènes sur la gauche permettent entre autre, de visualiser sur la carte les courants marins, atmosphériques et les zones de chocs sur tout l'hémisphère. Vous pouvez aussi avoir accès à divers schémas, tels que le modèle de la chaîne alimentaire, ce vous avec la possibilité de modifier le taux de reproduction des animaux, le taux de mortalité, le taux d'absorption du dioxyde de carbone par les végétaux... Vous pouvez créer de nouveaux continents, les peupler comme bon vous semble ou simplement suivre l'évolution naturelle des espèces animales et végétales qui s'y développent, disparaissent, subissent des mutations. Avec encore des graphes et des données d'autres options, des menus et la possibilité de modifier des données de facteurs, Sim Earth s'avère vraiment très complet et notre courte visite n'a pu que nous donner un bref aperçu, plus que permettre. La documentation, tout juste finie lors de notre visite, fait plus de 150 pages, certainement s'il en était besoin de la quantité de ce qui va devenir un événement marquant de notre fin d'année. Un jeu de stratégie au caractère éducatif comme il n'en avait jamais été fait.



TOYOTA CELICA GT4 RALLY

Onelin se spécialise de plus en plus dans les courses motorisées, puisqu'après l'excellent Turbo Lotus Esprit Challenge testé ce mois-ci, et en attendant l'arrivée Suzuki présenté en preview dans notre numéro précédent, voici une nouvelle course automobile, plus sérieuse cette fois sur l'aspect simulation.

Le jeu propose aux joueurs de prendre les commandes d'une Celica sur des circuits variés, aussi bien au niveau du tracé que des conditions climatiques dans lesquelles le rallye se déroule.

Le jeu dure en 3D, attendez-vous à quelques surprises au niveau des effets de vitesse, de dérapages et de bonds. Il est possible d'activer les assises-glace quand il pleut ou quand il neige, mais aussi d'allumer les phares pour la conduite de nuit. Une option permet même à votre copilote de vous prévenir du trafic, par l'intermédiaire d'une voie digitale.

Devant la réussite de Turbo Lotus Esprit Challenge, on ne peut qu'être impatient d'être à l'arrivée de la sortie de ce soft.



GRIMLAN
Novembre
Amiga / TC / ST



BUILDERLAND

Très proche de la réalisation des jeux japonais, Builderland apporte un nouveau concept dans le jeu d'arcade. S'il s'agit toujours de miser un personnage à travers une multitude de tableaux, le principe de jeu est assez spécial. Le principal obstacle auquel devra faire face le joueur concerne le relief du terrain. En effet le joueur devra combler toutes les imperfections de ce dernier ou construire de ses "pignes miniers" un chemin permettant au héros de progresser. Car dès le début du jeu, le jeu se met à avancer sans se soucier du joueur. C'est donc à lui de trouver rapidement l'élément (bloc de pierre, rocher, rocher...) du décor utile, par exemple lors du premier écran, le joueur devra placer correctement un escalier autorisant la bonne continuation du jeu. Comme d'habitude et de manière plus classique, le héros devra également affronter une horde de monstres : diables, moldus... et pourra ramasser divers objets bonus. La réalisation de Builderland s'annonce prometteuse avec de bons graphismes et une excellente animation. Dans le lignée de Mario Bros.

LORICEL
Décembre
Amiga / ST



DES MEGAS DE SOFTS GRATUITS SUR AMIGA ATARI ET PC ET LA MESSAGERIE INTERNATIONALE !

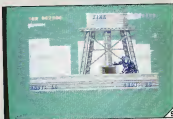
→ Bon de commande du câble de liaison Ordinateur / Minitel :

Nom : _____ Prénom : _____ Adresse : _____
Ville : _____ Code Postal : _____ Machine (Marque et type modèle) : _____
O Je souhaite recevoir le câble et la disquette d'utilitaires pour 136 K TTC franco de port
O J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que la disquette d'utilitaires pour 45 F TTC franco de port
Envoyer ce bon et votre règlement à : JMD Communication s.r.l., 13 rue de Champagne, 57157 Marly France

Date et Signature : _____
Cable p. 6015 et 136 K

E-SWAT

US GOLD
Novembre
Amiga / ST



E-Swat est un jeu Sega particulièrement récent, et qui possède déjà une adaptation sur console Megadrive. US Gold possède les droits du jeu, et propose bientôt des versions Amiga et ST. Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un flic qui doit démanteler les troupes à chaque niveau du jeu, un peu comme dans Robocop, le jeu d'arcade. Scrolling horizontal et vertical, gros sprites, tout y est, mais l'originalité principale du jeu est de faire évoluer votre flic au cours des niveaux, puisque si vous êtes assez fort pour atteindre le troisième niveau, vous aurez le droit à une transformation rapide du flic en un robot perfectionné à la puissance de feu destructrice. Jouable à deux simultanément, et possédant quinze niveaux différents, E-Swat est un bon shoot'em up en arcade d'un titre fort dont nous espérons beaucoup au niveau de l'adaptation, au cours de laquelle chez Software Creation, l'équipe derrière les conversions de Ghosts & Ghosts et Lethal Weapon.



DISCS

Enfin une société s'est décidée à adapter sur micro ce fabuleux jeu d'arcade ayant fait les beaux jours des hit-parades des salles d'arcade: Disc Of Thrones. So jouez seul ou à deux, vous êtes placé sur une plate-forme composée de dalles et le but consiste à détruire celle de l'adversaire à l'aide de disques lancés à la manière d'un frêne. Pour cela, il faut attendre le reflet de ces dernières sur le mur derrière le joueur adverse. En sautant plusieurs fois une même dalle, elle finit par céder. Il est également possible de viser l'adversaire de façon à le faire tomber et en profiter pour détruire plus facilement la plate-forme. Pour défendre son camp, il existe un moyen, renvoyer les disques adverses. Et pour éviter les coups, le joueur peut courir ou effectuer des roulades. Au fur et à mesure de la destruction des dalles, le joueur pourra également s'élancer de l'une à l'autre. La réalisation de Disc est superbe! Les graphismes sont certes assez décolorés mais ils suffisent au jeu. En revanche, l'animation des personnages est excellente. Vivement la version finale!

LOBICIEL
Novembre
Amiga / ST



La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

SILENT SERVICE II

Microscope / PC

WELLTUIS

Infogrames / PC, Amiga et bientôt ST

DAYS OF THUNDER

Midway / Amiga, PC et bientôt ST

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Samurai / Nintendo

SUPER SHINOBI

Sega / Megadrive

KLAX

Tengen / Nic & Lynx

GOLD OF THE AZTECS

US Gold / Amiga, ST & PC

ANCIENT ART OF WAR

Broderbund / PC, ST, Amiga, Mac & Amstrad

FUN SCHOOL 3

Debut / ST & PC

TOM & THE GHOST

Uta Soft / Amiga, ST & PC

MURDER

US Gold / Amiga & ST

APPRENTICE

Reinforce Arts / Amiga, ST & Amstrad

RED BARRON

Siem / PC

DINOWARS

Magic Bytes / Amiga & ST

FIRE & FORGEY 2

Titus / Amiga, ST, PC, Sega et Amstrad

Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essaient toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur esprit, leur intelligence et leur agilité d'utilisation.



LE SOLENNEL

Victime de sa malchance persistante, l'indigène qui empêche son "désastre" majeur de devenir le début d'un nouveau monde, le scribe d'élite. Ce dernier, maintenant à l'abri de la mort, a décidé de jouer l'indigène agacé en lui expliquant que son "désastre" n'est pas un malheur, mais une bénédiction. Il lui explique que son "désastre" n'est pas un malheur, mais une bénédiction. Il lui explique que son "désastre" n'est pas un malheur, mais une bénédiction.

ZENON

Plus tard...

AH! J'ENTENDS LE MONDE...
TÊTE DES DAMBAGGARDS
METS-LE, PAS TROP TÔT, MON
MOYEN DE TRANSPORT EST
MANS QU'ÉVAL!

SAUVEZ-VOUS,
Ô VÉNÉRABLE LAMÈRE
DE LA TRAMPA...

STÖÖK!!

OH, SUIZ POUVOIR
D'UN MESSAGE
DE TON PÈRE
UN DE VOS AMIS
DES NOUVEAUX
NE MANQUERONT
PAS DE LE FAIRE...

BONJOUR, SEIGNEUR...
SEIGNEUR, VOUS SEM.
BONNE PERSONNE...
D'ÊTRE UN VIEUX...

MAUDIT
CAFARD!!
JE SUIS TÊTE...

GARGOL

« SI TU VEUX SAVOIR
D'UN ÉTENDU UN DÉSASTRE
À LA PORTE...
DE VOS VIEUX... »

STÖÖK!!



CLASSIC

Dans Les Villages est une des plus belles réalisations de ce mois, et un des plus supérieurs et attachants écrivains qu'il m'ait été donné de lire. Max Cabanes en est le créateur. Né en 1947, cet auteur s'inspire comme un des maîtres des univers de la BD, même s'il n'a pas encore connu son grand public. Il nous propose ici une fable fantastique en quatre volumes dans la fin desquels passe une suite. Je tairais pour qu'il y en ait une.

Cette saga est née en 1975 au jour de pluie dans l'éphémère journal *Trois Bœufs* et se poursuit dans *Finale glaciaire*, *Palais*, *Chasse mensuelle*, pour finir par la publication par les éditions Dagand en 1978 et enfin, rééditée en 1990 par les Humanoïdes Associés. Deux sont lus. Cette même année il reçoit le grand prix de la ville d'Angoulême. L'histoire de cette saga pour le moment démontre une préoccupation minime, si ce n'est la première fois, est en noir et blanc alors que par la suite la couleur est l'élément.

Vous force connaissance avec les microcosmes petits humanités naïf et sensible lesquels sont créatures dans une aventure au-delà de toute réalité, les dialogues sont tranciens un vrai petit chef-d'œuvre.

Ces quatre tomes ont des noms pour le moins évocateurs : *La Jolie*, *L'Anjoïble*, *La Croquette Rieuse*, *Le Réveur de Renée*. Tous sont des personnages de ce récit ou l'humour se le dispute à l'étrange, l'étrange au servilisme la vanité au sensible. A lire de toute urgence.

EVARISTE HAZARD

Genre :
humour/fantastique
Éditeur :
Humanoïdes Associés



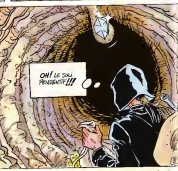
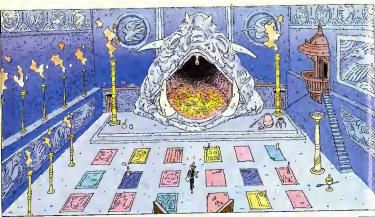
BD



Genre : SF
Éditeur :
Casterman



Clod Dopey



IMAGES SUR IMAGES

Prince Valiant

Harold R. Foster (1892-1982), d'origine canadienne, est un des grands maîtres de la BD du vingtième siècle. Edgar Rice Burroughs lui propose de reprendre la série de son héros légendaire Tarzan, et c'est en 1937 qu'il commence la saga de Prince Valiant, que les éditions Zenda ont en la bonne idée de rééditer de façon aussi fidèle que possible, en collectant les planches parues dans les journaux de l'époque. Saluons sa leur travail

histoires parues dans *Fine de Glaciel*, où l'on retrouve des personnages désormais familiers.

ND WUNDERLIT

Ran Corvo

He ou, encore une nouveauté aux éditions Zenda, petits vieux: Ran Corvo, une BD à couper le souffle, que se dit-on dans l'espace, le faire la démission. Le récit est rudement mené, une équipe d'illuminés (de

Genre: SF
Éditeur: Zenda



Genre: grand classique
Éditeur: Zenda



que ne vient pas trahir le texte imprimé en-dessous, et dont l'humour n'est pas absent.

Lorette FREUD

Splash!

Vous connaissez tous Edika (série ressortie de vos vieux Gen 4 de leur virginité ratée), pas la peine d'en faire des tartines à chaque fois qu'il sort un album. Sachez toutefois que le quinzième est sorti (ce qui ne nous réjouit pas) et qu'il est doté d'un nom toujours aussi évocateur, après *Homo sapiens courtois* et *Concours pour desolates*, voici *Splash!*, avec une superbe couverture au papier peint. Une compilation décapante de diverses

argent à l'ère d'or. De plus, c'est truffé de ces humour paradoxique et plein de sous-entendus que l'on aime dans notre prochain numéro une interview des auteurs et une critique de fond.

Georgie BILCOU

... Donc, Jean

Martin Veyron, ou le grand retour du père du fils de Bernard Lemaire qui réécrit pour notre plus grand bonheur dans une bande dessinée de 96 pages au titre évocateur de —

Donc, Jean, guide indispensable pour les nouveaux arrivants.

Pour ceux qui ne connaissent pas (Bouh! les gens qui ignorent).

M. Veyron est le dessinateur de l'époque franco-belge grand cru, il signe en 1983 *Anna papier* et se place dès lors comme l'un des plus



Genre: humour
Éditeur: Zenda



Genre: humour
Éditeur: Zenda

grands observateurs de la débâcle humaine, si vous voyez ce que je veux dire. Son dessin est original, réaliste et n'évolue pas avec le temps, une valeur sûre. Je vous conseille tout particulièrement de lire *Edmond le Cochon*, BD annuelle de haut vol pour ce qui est du récit. Cochon, quand on est débile et débauché satirique, paraît aux éditions du Fromage parus réédité par Albin Michel.

Georgie BILCOU

Genre: dystopique
Éditeur: Guy Delcourt



Cromwell Stone

Andréas, à qui nous avons déjà consacré un dossier dans un précédent numéro, est up de nos dessinateurs fétiches. Son œuvre à l'ambiance "lovecraftienne" y est sans doute pour beaucoup, son talent aussi. Il possède un coup de crayon grandiose et un sens du récit qui n'a rien à lui envier. Les éditions

Delcourt rééditent un de ses meilleurs albums, *Cromwell Stone*. Le récit est dans la plus pure tradition "surreal" érotique. À lire en sécurité dans votre petit lit douillet.

Georgie BILCOU

Genre: coup de cœur
Éditeur: Dupuis



Les Bogros

Les Bogros, titre qui peut vous faire songer quant au contenu de cette bande dessinée que ne compte que trois tomes: *La Grande Peur*, les *Petites Femmes*, et pour finir le délectable *Touche pas aux chaussettes*.

Le créateur Makyo, pseudonyme de Pierre Fournier, est plus connu comme le scénariste de la *Balade au bout du monde* ou encore *Grimon, gars de cœur*, à défaut de cette série qu'il signe en tant que dessinateur et scénariste en 1961. Les Bogros sont de petites histoires amusantes et parfois humoristiques, mais aussi parfois, qui doivent affronter leur part de quotidien, pleins de sagacité, d'émotion et de rire. Cette bande

devient s'adresser à tous ceux qui n'ont pas peur de découvrir ce qu'on appelle souvent à tort la BD pour enfants.

clit Dokey

Le non-sens de la vie

Voilà une bédé qu'elle est bien, vous pouvez me croire sur parole. Il suffit de mentionner son scénariste génial, qui n'est autre que le grand, génial et barbe Alan Moore, à qui l'on doit *V pour vendetta*, *Watchmen* et *Swamp*, et ça n'est tout de même pas rien. Le dessinateur s'appelle Alan Davis, mais Davis, il est aigle égypte ment, et a commencé chez Marvel Comics. Leurs deux héros D.R. & Quinch sont des modèles de débiles,

et leurs physionomies campées ne sont pas sans rappeler Laurel et Hardy. Les pitreries vous feront des larmes de rire.

Oscar LOMBRIK



Genre: humour
Éditeur: Zenda



L'Ange déchû

Georges Harriet et Daniel Rendo travaillent ensemble depuis 1981. *L'Ange déchû* est leur quatrième tome paru à ce jour, et certainement le meilleur. Le style du dessinateur s'est affirmé, le scénario est réellement bien construit autour de plusieurs intrigues qui viennent se mêler.

L'histoire commence en 1615 à Paris, et se poursuit bientôt à Singapour, dans l'Espagne de la Sainte-Inquisition. On y voit notamment évoluer un alchimiste français, devenu immortel après avoir bu l'Apothé, la teinture de pierre philosophale, et qui cherche à moyen de trouver le repos dans la mort.

Lorette FREUD



Genre: historique-scientifique
Éditeur: les Thomandines associées

HUMOUR



Genre: humour
Éditeur: Fluide Glacial



Chrisrien Binet est un dessinateur-onomatopée français né en 1947, dont l'œuvre est connue et reconnue à l'étranger aussi bien qu'en France. La popularité immense de sa saga des Bidochon a même conduit à une adaptation au théâtre. Le premier héros populaire de Binet né en 1975 et porte des lunettes noires, il s'appelle François. Binet collabore à Fluide Glacial dès le début en 1977 avec Kadar, le créateur qui l'a initié au monde de la bande dessinée, ce qui a permis à Binet de publier ses premières œuvres sous le pseudonyme de Kadar. Le présent album est la suite des aventures politiques de Lucas Grangier, et devant mener au caractère (pénible) de son s'il est. Ce deuxième tome retracer la



destinée fulgurante de cet onomatopée à la fois caricature et à la fois héros. Les onomatopées appréhendent souvent, car le génie de Binet transparent sur de lignes, rugissantes. Une chose est sûre, c'est que la classe politique ne soit pas grande de cette sagesse dont le plus grand talent est de ne pas exagérer. Monique le montre bien. Ille, minable, imbécile et hypocrite, il n'a ni talent ni talent, mais il est plus vrai que jamais! Je ne vous en dirai pas plus, mais sachez tout de même que l'ami Lucas a l'art de saisir la malchance au vol, puisqu'il est assez bête pour accepter le poste de premier ministre au premier coup. On n'a attendu pas moins de lui!

MP WONDERFUL

Dernier est le pseudonyme de Guy Bédouin, auteur français né en 1927 qui a débuté sa carrière après la guerre. Il a notamment collaboré (sans jeu de mot) à OK, Vélours, Fripouze, Spire et Justin. Eugène Krampouk en 1975, il est le héros de la série du Gooling, dont le dialogue est très libre. La série de BD de Diderot, la série est à l'origine publiée dans Charlie mensuel et Charlie hebdo, puis dans l'Écho des Savanes avant de paraître sous forme d'albums aux Éditions du Square et d'être rééditée par Dargaud. Que de chemin parcouru, dit-il, mais, je vous rassure que ce n'est pas grand-chose, par rapport aux distances considérables couvertes durant ces quinze ans par notre ami Krampouk. Cet onomatopée personnage est en effet originaire de la région parisienne, mais diverses tribulations l'ont fait échouer au camp 333, en Sibérie septentrionale. Le gooling, quel N'alla pas voir la zone politique de tous les instants, ce n'est pas exactement le propos. Eugène n'est pas Roubini, au contraire il

s'adapte à ce milieu nouveau et différent, et fonde même sa famille. La belle Loukianov et leur fils Eugène sont ce qu'il a de plus précieux, et la perestroïka lui apporte bien des malheurs. Jugez plutôt: libéré dans l'ouest, Krampouk, le héros de l'autre côté du rideau de fer et n'a qu'une idée: retrouver son gooling adoré! Commence alors pour lui un périple dérangeant, car le mur est tombé dans sa vie, mais pas franchement dans l'avenir, et les russes les plus douces (comme se travestit en bébé) lui seront observables pour retrouver "chez lui". Un album plein de fraîcheur, au style toujours aussi agréable, digne descendant de Popeye. L'humour très libre est un rendez-vous, avec l'habitué mélange linguistique.

Oscar LOMBRIK



Genre: humour
Éditeur: L'Écho des Savanes / Albin Michel



Genre: aventure
Éditeur: Guy Delcourt



L'Alceste d'un Monde, avec L. Le grand mal est la nouvelle parodie des édités. Delcourt qui nous avait déjà agréablement surpris avec Les enfants du Nil, lequel résumait les différents aspects de l'Écho d'Angoulême, Mieux était de voir-il et il vint de continuer avec cette BD son talent et son sens du récit. Dans ce monde parallèle où vivent tant et tant, se trouve en pleine mer un bagne sans lois très particulières qui porte le nom exotique d'Androsphère 6. À la première page le ton est donné, les couleurs sont que le trait sont dans ce cas (une à une dire) synonymes d'ambiance et de sensibilité. Le récit est bien écrit, plutôt noir, marqué d'humour parfois d'optimisme, il saura vous prouver à la gorge. Les héros Aylen et Ténor sont deux personnages pleins de ressources et d'humanité, vous découvrirez avec eux leur monde et leurs rêves. Un voyage dépassant à coup sûr, à se marier sous aucun prétexte, ne serait-ce que pour découvrir ses desirs qui ont une fin. Une création Pierre

Lavand se cache sous le pseudonyme de Mouton, il est né le 24 février 1968 à Périgord où il vit d'ailleurs. Il a écrit pendant quatre ans avec succès les courts des beaux-arts d'Angoulême en section BD. À noter que cette première approche du grand mal a été faite dans

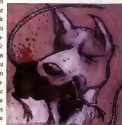


les enfants du Nil sous la forme d'un court récit intitulé La Grotte du grand mal. Vous êtes prêts, lire l'auteur l'autre est possible mais dommage.

Georgie BLUCOV

AVENTURE

I est de plus en plus rare de trouver aujourd'hui des bandes dessinées de la troupe de Sals, un dessin original au service d'un scénario sensible et drôle. Bien est le maître d'œuvre de cette Histoire ou l'aventure se le dispute à l'émotion. Ce scénario ne doit pas vous faire tomber même si sont très nombreux les fans de Sals, il s'agit de la première profession depuis 1974 et compte (entre autres) à son actif le récit de Sals et de Bob Mouton. Le dessinateur se trouve être un jeune formé. Édité, nouvelle dans la profession



qui revient de l'air du temps et de replays jusqu'à l'émotion dans leur monde de Sals, petite industrie (d'ici) riche et fugitive, à la personnalité complexe qui va perturber leur amour et leur cœur de nouveaux héros. Une BD attractive sur bien des points, les personnages sont équilibrés et le scénario (fort inspiré des romans de Dickens) nous fait explorer cette BD est un petit chef d'œuvre de couleurs et de sensibilité et s'adresse à tous les individus qui ont des yeux pour voir.

Genre: aventure
Éditeur: Humanoïdes Associés

Fanny RUBIN

INCLASSABLE



«Ous n'ist - Ous Anus Dei - Ous Ous à S'Ugrt»



Genre : Historique et fantastique
Éditeur : Les Humanoïdes Associés
Collection : Roman graphique

L 493. Époque fertile en évènements. Christophe Colomb a découvert l'Amérique, Alexandre Borgia a été élu pape et porte le mandat d'arrêt ! C'est le contexte grandiose d'une BD qui se l'est pas moins, signée Seyer à qui l'on doit déjà l'archaïque *Dead end*, hommage vibrant au film *Adèle*.

Le héros-narrateur de cette épopée intitulée *Mémoires Asyriques et barbaresques* d'un nazar n'est autre que Michelotto Cioella, l'éditeur-acteur attitré de la famille Borgia, le récit s'inspire de son autobiographie, dont il est toutefois permis de douter de l'authenticité. Après *Urbt et Ugrt*, voici vient *Anus Dei*, toujours aussi génial et peut-être encore plus beau. Comme dans *Dead end*, les commentateurs reconnaissent, au passage, les visages d'acteurs célèbres, citons entre autres Orson Welles, Jeanne Moreau et Marty Feldman. Le graphique est tout bonnement consommable ; le noir et blanc n'est pas perçu comme un manque de couleur, mais rappelle la lumière magique des films de la grande époque. Découpages scéniques originaux et perspectives brillamment rendues de la cité éternelle créent une ambiance envoiement autour d'un récit cruel, aux dialogues brillants et piqués sans jamais être vulgaires. On imagine Machabé dans un rocin, en train de prendre des notes pour écrire le *Pince* à la lumière de la démonstration que nous livre César Borgia, qui élève l'histoire au rang de poésie, que politique. Seyer achève, avec ce deuxième volet, une fresque grandiose de cette époque ténébreuse et en fait, et sa version des faits semble se rapprocher d'une vérité historique qui restera de toutes façon éternelle.

Laetitia FRETTE

A l'h / New-York, la grosse pomme, celle qui fait rêver ou qui vomit des millions d'entre vous. Aujourd'hui elle prend la forme d'une bande dessinée intitulée *New-York, New-York* ! Alors là, accrochez-vous : c'est une nouveauté des éditions Comics USA. Original non ? Bon, un peu quand même dans sa formule, même si ce procédé a tendance à se généraliser. C'est une BD qui regroupe plusieurs autres prestigieuses (la coauteur est signé Liberator, rien que ça) sous le même titre et le même sujet : les États-Unis. Chacun d'eux en donne sa vision, son approche, regard plus acerbe d'ailleurs même si parfois teinté de pitié.

Une petite réussite du genre, pour cet ouvrage collectif qui réunit dans l'ordre d'apparition Chiquita, Judd, Sienkiewicz, Tronchet et Gillen. Vous avouerez que c'est une belle brochette de talents dessinateurs. Un recueil de cette trempe ne peut s'ignorer.

A noter la participation en tant que scénariste d'Abul et Bernat. Mais revenons-en au contenu : quatre scénarios différents vous sont proposés, les quels passent de l'humour dénoiré de Tronchet au cynisme de Sienkiewicz. Les styles comme vous pouvez le constater de visu sont très cosmopolites, il transparaissent de cet album une certaine unité, ne serait-ce que de lieu, mais cela va bien plus loin. A compiler pour tous ceux qui veulent y aller, à passer pour tous les autres, il y a tout ça, le voyage est garanti et ce n'est pas chez, alors...

Clot Dupuy



Genre : Inclassable
Éditeur : Comics USA

SF U

re nouveau de plus avec les Humanoïdes, avec la série de Capitaine Faur, une aventure d'Orte West.

signé Borgia avec de superbes couleurs tout en nuances que l'on doit à Jean-Claude L'Action dénoiré à Chicago en 1994, et se déplace dans un endroit encore moins reconnaissable à cette époque, à savoir le désert Mojave, plus précisément dans la série connue de Mortal City, la ville fantôme, par excellence. Et pourtant, ce titre à l'opinion est le refuge d'une collection pittoresque d'individus que nous présente Orte, la

similitude poignante de faire autant qu'à regarder Orte passe ses nuits à regarder la Lune... dans sa lunette, c'est à ce moment précis que le 1934 qui nous est proposé n'est pas une copie très conforme.

Car vous qui arrivez le capitaine Faur, habitué de la Lune qui étudie l'implantation sur une planète des "Gozoaks noirs et jaunes de Pluton" (sic). Le plaisir qui attend Orte, son héros, de l'espace et son ancêtre Norman

dont le vocabulaire rappelle les plus belles heures d'un autre capitaine (Gibson, bien sûr) n'est pas jugé des humains. Un excellent moment à passer, on espère avoir les auteurs à l'avenir.

Genre : SF
Éditeur : Les Humanoïdes Associés

© Les Humanoïdes

L a *Ballade de Halo Jones*, tome 1. L'année, est le nouveau Alan Moore en duo avec les Gibsons. Logique : vous d'être publiés aux éditions Zenda pas plus tard que ce mois-ci, si vous croyez-moi ce n'est pas des blagues. Le peut déjà vous affirmer qu'il est dénoté, super génial, extraordinaire, bien quoi ! Mais commentez sans doute déjà A. Moore qui est entre autres le scénariste de *Des Gens* et de *Le Jour* Vassilissa. Quand à la Gibsons, c'est un des piliers de la revue anglaise 2000 AD, magazine de référence par excellence, on devrait découvrir le mois prochain sa nouvelle série d'heroic fantasy *Les Jours d'Or*, toujours pas terminés. Mais revenons-en à cette nouvelle saga en trois volumes qui devrait en dépasser plus d'un. Le héros est un personnage féminin qui porte le doux nom de Halo Jones, laquelle a une goût à tous les niveaux pour devenir une des figures de proue de la BD nouvelle tendance, n'en déplaise aux machos et autres attirés. Quelques points de

après pour éviter de repasser le volume après un court, très court survol, c'est un riche de SF que l'on peut qualifier de dense, les personnages sont bien créés et vivants, la lecture en est une véritable aventure, mais une fois habité il se trouve savant et au rythme des dialogues, on le découvre finalement. L'histoire est celle de cette jeune femme vivant dans un colossal complexe urbain, dépendance de Manhattan où gravitent des personnages un peu paumés. Pour Halo Jones, l'unique moyen de se tirer de cette cité ghettisée, c'est de s'embarquer dans un vaisseau pour l'inconnu, mais rien n'est que le début de la ballade.

Keroll ZÉRO



Genre : SF
Éditeur : Zenda

GEN 4 : Vous avez déjà travaillé avec le dessinateur René duss au séria *Lama blanc*, et la nouvelle BD que vous sortez en compagnie, *Amibul 5*, est carrément différente. Pourquoi ?
A.J. : Je suis allé à une fête au bois de Vincennes où se trouve un temple tibétain, car il y avait un gourou tibétain que je voulais rencontrer. J'ai vu dans le temple un dessinateur qui peignait des motifs. Il voulait sortir un livre du *Faust* de Bergsle se situant au Tibet, et il était venu se documenter. J'ai regardé ses dessins que j'ai trouvés fascinants, j'ai voulu dessiner de nouvelles aventures sur un projet parlant du Tibet, et c'est ainsi qu'est né *Lama blanc*. Cet album a obtenu le prix RTL, et nous avons continué. Cette série (trois tomes parus) parle de philosophie, et les gars ont commencé à nous proposer de nos propres BD. J'ai alors proposé à Bess de faire *Amibul 5*, qui est complètement différent de ce que nous faisons, c'est une histoire comique, érotique, une série de la BD américaine. Nous allons alors lire les deux séries (*Amibul 5* est publiée en 6 tomes, de façon à créer un certain équilibre entre séries), et l'amusément, très actuelle la prochaine s'appelle *Chien d'archéologie pour le cyber*, Amibul y est transformé en femme, il se fait voler par une bande de soldats. C'est une aventure qui nous plaît énormément, j'ai toujours essayé de casser tous les modèles. Quand j'ai fait *L'Incal* avec Moebius, celui-ci était au sommet de son art. Il était et demeure considéré comme un maître. Au lieu d'en rester là j'ai cherché un successeur et j'ai fait *Alif Thaou* avec Anne qui à l'époque avait 20 ans, pour casser cette idée de collaboration seulement avec des gens célèbres, comme le *Lama blanc* nous l'a fait. J'ai aussi voulu casser l'usage. Il y a un livre de Tomy qui s'appelle *La Révolution permanente*, je ne l'ai jamais lu, mais le titre m'a plu et m'a suffi. Cela me vient de mon père, qui à l'âge de sept ans s'est séparé de sa mère et est tombé amoureux pour la première fois de sa vie: il est parti avec une femme, et depuis il a connu 20 femmes. Momentanément il a 90 ans, est complètement content, et a refusé sa vie, je l'admire beaucoup.

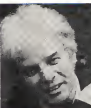
GEN 4 : Vous avez travaillé avec Moebius sur un projet d'adaptation de Dune de Frank Herbert au cinéma: cela ne s'est pas fait. Pourquoi, comment ?
A.J. : Le commissaire Herbert, Dune était le premier roman de SF érotique de notre époque. C'est un roman qui prend en considération l'importance de l'eau, et de pouvoir s'adapter à une planète dans d'horribles conditions. Sur Dune, planète désertique, les hommes ont réussi cette adaptation: le pensait que quelque part les habitants d'une ville connue. Puis s'adaptent à leur manière aux conditions négatives de la ville, les grands vers qui sortent

INTERVIEW

Rappelons aux indécrottables que est Alessandro Jodorowsky ; né en 1930, fils d'immigrés russes exilés au Chili, il est le scénariste de nombreuses œuvres dessinées par Moebius (*Les Yeux du chat*, *L'Incal*) et a écrit pour de nombreux autres dessinateurs: Anne (*Alif Thaou*) et Bess (*Le Lama blanc* et récemment *Amibul 5*).

BD

par
Oscar LOMBRIK



ALESSANDRO JODOROWSKY

du sable dans Dune, c'était pour nous comme les ruses du diable qui surgissent du tunnel. Pour moi le travail que nous avons effectué a été une récompense importante. Avec Moebius nous avons travaillé depuis pendant deux années, nous avons fait 3000 dessins, le scénariste O'Bannon travaillait avec nous (il est l'auteur d'*Alif* et du dernier film de Schwarzenegger, *Total Recall*). Quand je l'ai rencontré à Los Angeles, il était comme un boy-scout blond qui avait un petit film, *Dark Star*, sans aucun scénario, et j'ai préféré lui avoir signé un contrat plutôt qu'il s'ennuie, fin 1980. L'échec de l'*Alif* s'est trouvé en dernier tiers valant, égoïstement, il m'a emmené. J'ai préféré un inconnu comme O'Bannon, qui s'est fait connaître par la suite. J'ai aussi découvert Cejgex, qui a fait les monstres d'*Alif*, et toute une série de personnes qui par la suite ont fait la création de science-fiction ancienne que l'on connaît. Dune était un très bon projet que l'on a pu se faire, aboutir, car ses films-livres en ont fait la distribution internationale, et parce que le producteur français était un hyperbillionnaire, ce qui était une grande erreur de ma part: il ne faut jamais travailler avec un milliardaire. Comme l'argent est les intérêts passés, à l'heure de difficulté de laisser tomber le projet si on ne peut pas prendre des millions de dollars comme on le dit en tant que c'est le leçon que j'ai tirée: ne plus jamais travailler avec un milliardaire.

GEN 4 : Que pensez-vous du résultat de Dune ?

A.J. : Je suis complètement content, ravi, c'est une fête éternelle que j'ai eue, car c'est très intéressant. C'est une grosse cascade. J'aurais dit content pour Lynch si cela avait été bien, car c'est un grand directeur, mais c'est le producteur qui est son gangster, moi. Tous les grands réalisateurs qui ont travaillé avec De Laurentiis ont fait le plus film de leur vie, comme par exemple Bergman. J'étais prêt à ce qu'il soit bien pour Lynch, mais j'ai refusé de malade de jalousie, car j'y ai travaillé deux ans. Tout ça pour le public, mais j'ai refusé. Mais j'ai eu un bon projet qu'un mauvais résultat. Le film que j'ai décliné était devenu un peu mystique, tout le monde en a rêvé et peut le reconnaître. Cette expérience m'a servi car j'ai pu la convertir tranquillement. O'Bannon, quand le film ne s'est pas fait, est resté dans une clinique psychiatrique et est devenu fou un certain temps. Après il a écrit trois scénarios qui ont été très réussis: le quaternaire, c'est *Alif*, et il est devenu célèbre. J'en suis content, et je suis content de Moebius, car il a commencé à dessiner moi que j'étais à la fin d'*Alif*, il a beaucoup travaillé et a bien profité de l'expérience, moi comme Giger qui a fait *Alif* De plus Laurentiis n'a plus fait ni film, ni le monde est content, car il est fini. Il a perdu

beaucoup d'argent, il le méritait. Une version plus longue, avec un peu plus de détails, ça va être réalisée, mais elle sera mauvaise. Dans notre version, le Baron Harkonnen devait être interprété par Orson Welles. Pour le rôle de l'Empereur, j'avais un contrat avec Dali, et le mariage devait être réalisé par les Pink Flloyd. Tu te rends compte, ce qui n'est pas fait ne s'est pas fait, mais tout le monde était prêt.

GEN 4 : Comment êtes-vous venu à l'étude des religions orientales, en particulier au bouddhisme ?
A.J. : J'ai toujours dit qu'il existe en chacun le "moine", l'"ego", et le "moi". C'est-à-dire la partie extérieure de moi. Selon certaines pratiques auxquelles j'ai assisté, on appelle ça son grand intérieur. Lorsque l'on médite, ce guide qui est son âme et qui se trouve en soi commence à apparaître. C'est toujours un homme, c'est bizarre, il n'y a pas de guide féminin dans notre civilisation, et c'est presque toujours un vieux et un inconnu. Quand l'épaulé le visage de ton plus, de la même ou du Christ, et c'est pas un vrai guide. Il m'a dit qu'il était comme un guide. Mais moi, il est apparu comme un guide. Dune, moi moi, la réincarnation incarnée, dans le rêve, de l'être que je suis dans ma réalité, c'est le Christ. Quand je tombe en transe, c'est le Christ qui parle. Cela m'a donné l'idée de me plonger les cultures orientales. J'ai commencé par aller à la Grèce, ensuite l'Égypte, puis la Mésopotamie, le Moyen-Orient, le Sikkim. Tout m'a beaucoup intéressé. J'étais venu directement à la philosophie indoue, le Sikkim de la philosophie indoue, c'est Bouddha. Il en est le précurseur, et comme un descendant Buddha. Dune m'a servi en Chine, en j'ai trouvé le taoïsme et le confucianisme. De là je suis parti au Japon avec le taoïsme et le zen, et enfin au Tibet. De Tibet je suis revenu à l'Europe, avec la découverte mystérieusement en Espagne de la religion juive, j'ai étudié les Évangiles profondément, ainsi que le soufisme arabe, les Colles un saint petit peu, la magie, l'ésotisme, de tout la magie, et les autres. J'ai fait par-dessus assez compliqué, et maintenant je commence à écrire dans la philosophie occidentale actuelle. J'en ai fait marché sur les traces de l'histoire de la philosophie, l'écritisme, transfiguration, en me préoccuper de vivre tout ça. J'apprends tout ça à la BD, d'une façon amusante. L'autre jour j'ai vu parvi à Virgin Megastore. Une bande de personnes, un livre en train d'être lu, quel film de Dune, des vidéos, des livres de SF, des pellicules: c'est la venue des livres, il n'y a rien de réel dans un Virgin Megastore, il n'y

a pas une pierre, mais un appartement ou l'un autre des modes de transition, tous les livres, c'est une multinationale des rêves. C'est hyperimportant pour les gens de rêver, l'émotion, c'est un aspect fondamental de notre civilisation. Dès que la guerre du Golfe sera terminée et que l'on aura trouvé le vaccin contre le SIDA, on va rentrer dans la période historique de la mort, comme disent les philosophes, l'histoire est finie. La lutte des classes est terminée, on va venir une machine universelle, on va entrer dans une phase de paix et on va s'ennuyer à mourir. Il va falloir découvrir des choses de plus en plus fortes pour ne pas s'ennuyer. Le thème central des jeux, c'est-à-dire la compétition et la guerre, l'attente violente. Dans une période de paix il va falloir entrer dans un nouveau schéma de jeux mystiques et initiatiques, où le but sera d'arriver à d'autres degrés de conscience. Toutes les religions vont devenir des jeux initiatiques: le christianisme, l'hindouisme, la force. Avec les machines on va essayer d'accéder à la suprême conscience et à Nirvana. De plus on va disposer de machines énormément perfectionnées pour le monde intérieur de l'individu. Une fois j'ai eu un gourou tibétain, son initiation a consisté à me donner du LSD pour me faire entrer dans mon propre cœur. Ce fut l'expérience la plus étonnante que j'ai vécue, je me suis retrouvé dans une vaste construction organique, telle une cathédrale, avec un énorme labyrinthe grand pour moi-même.

Ce fut là plus intense émotion de ma vie, la découverte de ma véritable identité. Quand je te demande, qui tu es, la base de recherches créative vient à te demander qui tu es. Et tu te rends compte que tu es nulle part. À chaque fois que tu essayes de te trouver tu t'échappes. On dit que l'autre est un miroir, mais en réalité son miroir est un miroir aussi grand que l'autre.

GEN 4 : Quel sont vos projets actuels ?

A.J. : Je travaille et je m'ennuie avec Gal, mais cela fait cinq ans déjà, il a dessiné 30 pages et il m'a rendu 17, alors c'est bizarre. Avec Bess nous continuons le *Lama blanc*, et Amibul 5, et avec Anne nous finissons la série d'*Alif Thaou*. Je travaille avec Moebius sur une histoire réalisée intitulée la *Folle du Sacré-Cœur*, avec le Japonais Otomo, dessinateur d'*Alif* sur un récit qu'il s'appelle la *Guerre des nuages*. Bouquet est en train de dessiner les *Aventures de Farel de Laine*. Je travaille également avec l'Espagnol Juan Giménez, je dois oublier quelque chose, mais il n'y a rien de réel dans un Virgin Megastore, il n'y

GEN 4 : C'est vous fait un emploi du temps chargé ?
A.J. : Je suis comme les athlètes, je me suis réveillés pendant un mois et je recommencerai à écrire huit heures par jour.

Pour ceux qui désirent en apprendre plus sur l'Incal, Jodorowsky et Moebius, sur le "projet Dune", un ouvrage indispensable paru aux Humanoïdes Associés: Les Mystères de l'Incal.

Amibul Cing - tome 1 Dix femmes avant de mourir

Georges Bess est un dessinateur français, né en 1947. Il a notamment participé au journal *Maf*, et à l'auteur du *Faust* de Bergsle qui l'a dessiné pendant dix ans. Sa collaboration fructueuse avec Jodorowsky a produit le saga du *Lama blanc*, et son dessin à la fois classique et dynamique rend parfaitement ce récit mêlant histoire et mysticisme. Comme nous l'a expliqué plus haut son auteur, ce fut un volenté de se dévouer du côté "sérieux" du *Lama blanc* qu'il avait entrepris la série d'*Amibul*, laquelle doit compter six tomes et dont le premier vient de sortir. C'est une période pleine de santé de la SF, dont le héros est un cyborg plutôt exotique, qui ne comprend pas grand-chose et se laisse manipuler par ses parents vers la fin de l'histoire. Sans nul doute, il a été écrit tout pour plaire. Mais derrière se cache une œuvre sérieuse de l'Europe des magazines et des films, un portrait au vif de notre civilisation. Un début prometteur à découvrir, sous une suite encore plus apocalyptique.

Genre: humour
Éditeur: Humanoïdes Associés





MEILLEURS ALBUMS DU MOIS

INCLASSABLE



HUMOUR



CLASSIC



ANTICIPATION

ANTICIPATION



AVENTURE



par Mr WONDERFUL



Genre : **multigeure**
 Editeur : **Jeux Descartes pour la traduction, sous licence West End Games**



J'attendais avec impatience l'arrivée de Torg en français, que d'aucuns annonçaient comme l'événement de l'année. La superbe boîte devait me réserver bien des surprises, et confirmer certaines des craintes que me laissaient pressager des bruits de couloir peu engageants.

Ladite boîte contient trois livrets traitant respectivement des règles, du monde et des scénarios. L'innovation majeure de ce jeu consiste en un jeu de cartes, mais celles-ci, au lieu d'introduire un nouveau concept de JDR, sont violemment là pour pulvériser les déficiences des joueurs au mal de « role play ». Le monde, quant à lui, est censé être le point fort de ce produit, puisqu'il permet d'avoir accès à tous les genres du jeu de rôles, en s'appuyant sur un postulat, certes bien ficelé mais tout de même un tantinet artificiel (univers parallèles, invasion de notre planète par des êtres supérieurs qui le modifient à leur façon). Je passe sur les scénarios d'une étonnante sans faille et sur le ton génial qui prend violemment les lecteurs pour des dégénérés. En bref un jeu assez pauvre, et ce serait mépriser les débutants que de le leur conseiller.

Le nouveau supplément pour Warhammer lui suite à Middle-earth, et contient une foule composée de renseignements fort utiles à tout MJ désireux de faire jouer dans cette cité si combien fascinateur. Le pouvoir derrière le trône est conçu comme un énorme scénario, avec une trame complexe qui n'est pas seulement axée sur l'action mais qui comprend aussi intrigues politiques, comme son nom l'indique.

Ce quatrième épisode de la campagne de l'entente intérieure prévoit l'activité des aventuriers à Middle-earth en plan caméléon. Une profusion de PNJ, de cartes et d'événements viennent en aide au maître de jeu, le tout est superbement illustré, dans des styles très variés.

Rappelons-le une fois de plus, les suppléments Warhammer sont d'une qualité hors de commun, et facilement adaptables à tout autre JDR d'heroic fantasy; ce petit effort vaut réellement le détour, et changera vos

jeux du cycle infernal couloir-porte-monstre-trésor.

Genre : **heroic fantasy**
 Editeur : **Jeux Descartes sous licence Games Workshop**

L'excellent jeu de Croc, la sonne Salais/Magna veritas, prend une dimension nouvelle avec la parution du supplément Berserker, puisqu'il introduit dans ce monde déjà turbulent la Troisième Force, à savoir tout ce qui concerne les religions animées, polythéiques, quelles qu'elles soient. L'accent est surtout porté sur ces chers Vikings et sur les sorciers, plus exactement sur leur réincarnation en des êtres à priori qualitatifs. Vous nerez devine que la violence est au bout du chemin, et que la mort (ou combat, of course) attend ces héros d'un autre âge, qui n'ont de cesse de jouer les trouble-cœur et les épileptiques d'érudition en rend de fumée. Que les joueurs choisissent d'incarner un tel personnage ou qu'ils y soient confrontés, les étincelles sont à prévoir.



Au menu : nouveaux pouvoirs, NPC flamboyants, illustrations superbes toujours signées Vermeil, parolons, créatures légendaires, historique, et deux scénarios d'épique. Pour qui s'ennuie le glacial (arbitraire, n'est-ce pas ?) la bite de Roger Raposo (attention au procès). La suite ? Baron Samedi, une campagne pour se plonger dans l'univers du Vaudou. Mais !

Genre : **héroïque et monstrueux**
 Editeur : **Sirox Productions**

LIVRES

Joël Houssin est un des auteurs-culte du Fleuve Noir. On voudrait notamment être adapté en BD par Philippe Gaudier, et les voitures, Grand Prix de la SF française 1986. Il signe actuellement de trois une critique de scénario pour le cinéma et la télé, et pour une œuvre d'auteur de polar et de SF. Son premier roman paru en Présence du Futur, *Agente 90*, a obtenu le prix Apollo 90. Pour la sortie de son dernier album, il a accepté avec beaucoup d'humour de répondre aux questions de *Gen 4*, c'est débuté.

Interview : JOËL. HOUSSIN



Genre : SF
Éditeur : DENOËL
Collection : présence du futur

GEN 4 : Quelles raisons vous ont poussé à choisir le domaine de la SF dans votre œuvre littéraire ?

J. H. : Ce n'est ni réfléchiment un choix ni un hasard. En ce sens, l'écrivain n'est pas si différent du lecteur. J'aime lire de la SF, il me paraît logique d'en écrire. Mais au-delà de cette réalité de base, je crois qu'il existe un schéma de pensée caractéristique des romanciers de SF, un plaisir de spéculer, de déconstruire, de remettre le réel pour en tirer une réalité autre, voire même d'inventer ou d'insérer pour les plus politiques d'entre nous.

GEN 4 : Quelles sont vos sources et vos domaines d'inspiration ?

J. H. : Tout ce que je vois, entends et bois me sert naturellement de ferment. Le cinéma est aussi générateur d'idées ou de thèmes. Il m'arrive parfois, mais plus rarement, de m'inspirer de jeux d'aventure ou d'arcade. Pour le reste du Twist,

j'ai utilisé l'idée du golfier jouant de Zac M. Koolen sur lequel j'ai passé quelques heures joyeuses.

GEN 4 : Vous affirmez un optimisme ?

J. H. : J'ai longtemps travaillé sur une vieille Olivetti portable. Depuis quatre ans, j'ai changé de monde. Je me suis équipé d'un Mega ST2 avec tous les évolutions et d'un Macintosh SE30. Ces deux machines ont totalement modifié mon travail. Le script de *Twist* est mon premier roman qui exploite totalement les capacités des meilleurs traitements de texte.

GEN 4 : Qu'est-ce qui précède la genèse d'un de vos romans ?

J. H. : Une idée plus ou moins précise, peut-être. Ce n'est ni plurielle ni quantifiable. Je n'ai pas de période de lecture entre deux travaux. L'écriture m'a permis de travailler sur plusieurs projets à la fois.

GEN 4 : Avez-vous des maîtres ?

J. H. : Non.

GEN 4 : Des influences ?

J. H. : J'ai le sentiment qu'un bon romancier commence presque toujours par produire d'excellents plagiats. Appelés ça plutôt des "reprises". Il est des gens, des lectures, des films fascinant qui influent forcément sur votre comportement. Le phénomène de mimétisme n'appuie pas nécessairement l'écrivain. L'originalité ne consiste évidemment pas à éviter de s'appuyer l'un de temps, surtout lorsque cet air est soudain porteur d'enthousiasme et d'insouciance.

GEN 4 : Que pensez-vous de la SF française ?

J. H. : Elle n'est pas l'abri d'une récession générale du livre. Paradoxalement, les textes et les comportements tendent à s'ancrer. Contrairement à ce que certains pouvaient craindre (on s'aperçoit), le vague cyberpunk n'a pas entraîné de processus. Elle n'a, au contraire, ouvert la SF sur une technologie et une culture dont les Français étaient impuissants et qui persistaient pourtant à gagner de leurs créations. Toutes les formes de productivisme sont à bannir et les fessilles qui traquent l'anglicisme n'ont plus aucun rôle à jouer dans l'histoire que nous sommes occupés à fabriquer. Ce n'est sans doute pas un hasard si les Américains viennent d'achever coup sur coup *Argentine* et *Le temps du Twist* alors qu'ils boadrent presque la même production. Le parallèle avec l'évolution des programmes français est

manifeste. Leurs travaux s'internationalisent et gagnent sans cesse en qualité.

GEN 4 : Vous pensez vraiment que le mouvement cyberpunk est important et qu'il est appelé à durer ?

J. H. : Le mouvement cyberpunk d'après ce qu'il en est des échelles du pouvoir, de la culture ou des sciences, à savoir Bruce Sterling dit que la cible du savoir est en train d'être en ces milliers de studios équipés d'ordinateurs. Dans le même esprit, Tim Leary, l'ancien pape du LSD, considère l'essentiel de nos savoirs à l'acte de micro-ordinateurs qu'il distribue aux enfants du Bronx et de Libéria. Les prochaines explosions passeront par le réseau. En-dehors de ces considérations radicales, William Gibson, Greg Egan, Bruce Sterling et Rudy Rucker sont vraiment les auteurs les plus importants et les plus jubilaires, depuis vingt ans. Ils sont en phase avec ce qui se passe. Ils ont écrit des romans qui pouvaient être *Spinal* et *Ballard* dans les années 70.

GEN 4 : Entre le polar et la SF, votre cœur balance. Est-ce le simple besoin de pluralité ou de changement d'air ?

J. H. : Il n'y a qu'une différence de technique. De nombreux auteurs passent volontiers d'un genre à l'autre, preuve qu'ils ne sont pas si éloignés qu'il n'y paraît. On observe aussi de plus en plus fréquemment la tendance au *medley*. Des polar insérés de technique et des récits de SF fonctionnant selon les mécanismes des romans noirs. Tous les scénarios sont possibles.

GEN 4 : Votre dernier roman *Le temps du Twist* sert à prouver votre nostalgie des années 70... État de fait ou simple prétexte à votre délire créatif ?

J. H. : Les années 70 étaient hallucinantes. Je me souviens d'un véritable feu d'artifice musical, politique, social et culturel. On ressentait avec une formidable appétit de Mino Warlock, des situations, à Woburn, du happening à l'acte... Je me souviens en fait d'un esprit suffoquant porté de rires et de larmes. L'aspect que cette nostalgie est positive, qu'elle ne fume pas dans un album de souvenirs ou dans un clip publicitaire. Nous avons besoin d'espaces.

GEN 4 : Fan de Led Zepplin, des grosses américaines rétro et du slogan "Sex & Drugs & Rock'n'roll" ?

J. H. : J'aurais pu devenir saoul en 1976, après la sortie du huitième album de Led Zep. Je n'ai pas manqué grand-chose. Led Zepplin n'a pas

pris une ride et sa puissance est intacte. J'ai eu longtemps deux vieilles voitures américaines, une Mercury Monterey et une Buick Riviera. Le prix du carburant a ou raison de cette passion. Le slogan "Sex & Drugs & Rock'n'roll" est séducteur. Ce n'est qu'une formule lapidaire assés en réaction à des États-Unis perdus et prêts à se retirer aux valeurs nationalisées. Les nouveaux indigènes le prennent au pied de la lettre. A chaque fois qu'une campagne de subordination ou d'insécurité est orchestrée par un système, on entend un écho qui répond, vivons vite et fort.

GEN 4 : Des projets ?

J. H. : Beaucoup de projets et de tracas en cours de réalisation pour le cinéma et la télévision. Je termine une comédie fantastique avec Jonathan Brelva. Cette comédie excentrique est adressée à la SF. C'est un symptôme constant. Toute une génération de cinéastes, de producteurs et de réalisateurs sont déçus. Je n'ai plus à leur offrir un nom d'un sacro-saint académisme. De ce côté-là aussi, les choses bougent, mais il reste encore des montagnes d'images molles à déplacer. L'acclimation abrutissante du high-tech va contraindre les créateurs et ceux qui les emploient à une totale remise en cause. Dans le médium qui s'annonce, j'essaierai d'être encore un roman par an. Ce ne sera pas simple. Les prochains sortiront chez Albin-Michel et Denoël.

CRITIQUE DU LIVRE : Le temps du Twist

Le *Temps du Twist* est donc consacré vous l'aurez sans le dernier roman de J. Houssin, paru aux éditions Denoël. Je ne veux le cacher pas plus longtemps, on a aimé, beaucoup aimé, quelques-uns nous sommes tombés en admiration. Dans un futur peu reluisant où alcool est synonyme de survie, Antoine Houssin vit entre les bouteilles, la drogue et l'illégalité. Le jour se fait sec, sec, il décide de se suicider, commence alors pour lui la plus remarquable aventure de sa vie, naissant de copains dans un club de talent, une nuit, un lycéatisme, et un robot ingénieux. Le style est clair, rythmé, un vrai plaisir à lire de toute époque.

E. H.

LIVRES

Évariste HAZARD
Special guest star T. L.





Ne vous fiez pas à la couverture au tantôt décapotée, *L'Heure du loup* n'a rien d'une ténébreuse névrosisme; la savante (remontée par 13 ans) garantie, bande d'ignares est en conversation non par goût personnel de l'auteur, mais pour souligner le contexte de cet excellent roman d'aventure, 3 super la Découverte Grosse Mondiale. Il est signé Robert Mac Cannan, à qui l'on devait *Sixième* paru dans la même maison, et qui s'annonce comme

OXYGEN A LU POUR VOUS



un grand de la littérature fantastique. Le mélange des genres est à l'honneur, il est bien entendue question de la guerre, mais aussi d'espionnage... et de fantastique, puisque le héros possède la caractéristique amusante d'être un long-gars! Le style est classique, dans le plus pure tradition des romans d'aventure, et respecte les conventions du genre sans verser dans l'écueil d'une seule seconde. Le rythme est en effet serein et les événements se succèdent à une cadence effrénée. Le héros s'appelle Michael Gallien, et travaille pour les services secrets britanniques. La révélation de sa mission va conditionner la victoire des alliés et permettra le bon déroulement du débrayement en Normandie, en 1944. C'est une sorte de James Bond, mentalement efficace et bien entraîné, tombant de ces choses, avec les crocs et les griffes en plus! La personnalité tâtée de ce personnage est incontestablement un des atouts majeurs de cet ouvrage, qui surpasse à tout les autres les productions gilichonnes du célèbre S. King



M. WONDERFUL
Genre : *espionnage/fantastique*
Éditeur : *Presses de la Cité*



Ed McBain n'a, à déjà dit précédemment, un précédent antérieur lors de la parution de *Downfall*. Le présent ouvrage est plus classique et plus représentatif de son œuvre, ses protagonistes sont en effet les inspecteurs de police du mythique 87e district. Quatre petits monstres ne font pas exception à la règle et s'intègrent à un petit chef-d'œuvre qui suivra ses nombreux frères. Il est heureux (pour leur poète-musique) que le succès de cet auteur saisisse

sa sortie en poche. Dans ce roman comme c'est souvent le cas, une intrigue principale (en l'occurrence une série de braquages sanglants dans les années sept manifestement en quatre de heures en calette courtes) est entrecoupée d'histoires mineures qui compensent le vide des enquêtes, ceci rendant une impression de fraîcheur saisissante. Les policiers ont en effet la plupart du temps de nombreux destins sur les bras. De la même manière, le fleuve des protagonistes est à chaque fois fait sur un personnage différent du groupe des inspecteurs eux-mêmes. Le héros Steve Castille, C'est lui-ci c'est Andy Parker la voisine, le fils le plus aimé de la bande d'été de ses collègues et qui a fait à faire pour prévenir ses qualités. Un polar à surprises et plein de vie.

Quar LOMORIK
Genre : *policier*
Éditeur : *Presses Pocket n° 33.16*

Les plus fidèles d'entre vous auront sans doute remarqué que Robert Erwin Howard est un de nos chouchous. Il n'est plus nécessaire de vous le présenter, mais c'est un personnage tellement riche et attachant que l'on en découvre toujours de nouvelles facettes, même lorsque l'on s'appelle François Truchaud, à qui l'on doit la remarquable série de ces auteurs prolifiques pour ce ou par chez Nos! Saluez les le travail consciencieux et remarquable produit par Truchaud, qui a recherché, regroupé et traduit les vingt-neuf nouvelles du présent ouvrage. Il est à l'honneur à noter le regain d'intérêt des lecteurs d'édition pour ce genre souvent boudé qui sont les nouvelles, à nous avoir à tout car elles ont l'occurrence pour le lecteur de découvrir la diversité de certains écrivains. Et s'il est un auteur que l'on peut qualifier d'effréné, c'est bien Howard! Il est connu du plus grand nombre pour ses incursions brillantes dans le domaine de l'horreur fantastique, mais sa carrière véritable est loin de s'arrêter avec Conan ou Red Sonja. Ce recueil en est une illustration remarquable, puisque de nombreux genres sont abordés : policier, romance, aventure, fantastique, western d'éclair, bon, et bien d'autres choses encore, l'ensemble ressemblant à une sorte de voyage initiatique au cœur du génie de REH

Quar LOMORIK
Genre : *nouvelles policières*
Éditeur : *Néo*
Collection : *Néométhys*

Les romanciers anglais ont souvent fait preuve d'un talent particulier pour la littérature policière; l'exemple le plus significatif est bien entendu Agatha Christie, créatrice d'Hercule Poirot et Miss Marple. La collection "Spécial policier" nous propose un manuel d'initiation de cet art éminent en éditant *Morries à Bogler's Drift*, signé Caroline Graham. Ce roman a pour décor une paisible bourgade britannique, et pour protagonistes deux charmantes vieilles dames et un inspecteur principal aux mains "british". Un drame se déroule dans cette ambiance feutrée, en l'occurrence le décès mystérieux d'une des deux héroïnes, cet événement tragique éveille la curiosité et la réflexion dans l'esprit vif de son amie. Une enquête rapide a été faite de son amie. Une enquête rapide a été faite de son amie. Une enquête rapide a été faite de son amie.

Lore PREU
Genre : *policier*
Éditeur : *Albin Michel*
Collection *Spécial policier*

Dans la série des grands classiques de la littérature d'archaïsme, laissez-nous vous faire un vœux tout par l'admirable Patricia Highsmith, à qui l'on doit d'innombrables chefs-d'œuvre comme *L'homme du Nord-Est*, la saga de *Mosses Ripley* (inscrite au cinéma par Alan Delon dans *Plein Soleil*, et son *Signorine Waverly*) ou encore *Enfer profond*. Ses romans ont quelques points communs, entre autres le fort tragique, puisqu'il fait partie des valeurs sûres du polar. Vous trouverez sans aucune difficulté l'ensemble de son œuvre traduite en format de poche. Nombre de ses livres ont été adaptés au cinéma avec bonheur, en particulier l'œuvre sacrément, que l'on doit au maître incontesté, vous avez reconnu Alfred Hitchcock. Une autre œuvre chez Highsmith, le fait que ses protagonistes ne sont pas des professionnels du meurtre (mais tout-à-fait Ripley, qui a tendance à l'impulser l'assassin à son mode de vie, mais ne dit pas qu'il n'y a que le premier qui qui soit!) La vie de ces personnages est développée très avant dans le récit, on sent lentement venir l'issue dramatique d'une situation qui va s'envenimer, l'acte final ou souvent

une faiblesse pas toujours prioritaire et même venant vouloir de la part du héros, qui vit ses expériences en solitaire, comme tous les actes humains de la vie d'un homme. Les deux voyages de *janvier* est dans la lignée des grands romans de Patricia Highsmith, mais à part que le héros est dix le début en situation de crise, puisque Chester MacFarland est un escroc qui se voit menacer par la police. L'auteur reprend alors le thème cher des romans et nous fait découvrir la Gêze et la Cité de façon très vivante et sensible.

M. WONDERFUL
Genre : *roman polar*
Éditeur : *Presses Pocket*

Ross et Berkel *La Tentative* Génératrice il est une des nouveautés de la collection Anticipation Flèche Noire, l'auteur J. P. Hernal est un écrivain français au style agréable et aux hypothèses intrigantes. Le décor est un monde futuriste où l'on dispose des richesses d'immense de la Terre vers d'autres planètes sous les plus petits prix, qui vont de la blague d'écouter au propos critiques. Deux amis d'enfance, Ross et Berkel, décident de démasquer l'appel et d'organiser leur déportation pour servir avec un minimum d'apport culturel et technologique, et ainsi éviter de retourner dans une société punitive. Postulat peut-être pas très original, mais qui est développé de façon intéressante. Un bouquet de SF à l'ambroisie d'Europe. Les personnages sont touchants, encore que facilement bons (ce qui ne veut pas dire idiots). Je dois avouer attendre les prochains volumes avec impatience. Ce premier tome se lit vite, à la fois avec plaisir.

George BEECON
Genre : *SF*
Éditeur : *Anticipation Flèche Noire*

Tous Powers apparaît sur les devant de la scène avec un nouveau roman. Le poids de son regard. Il rappelle qu'il est l'auteur des *Vies d'André*, œuvre qui ne récompense par le prix Apollo en 1987. Ce jeune auteur américain a la thématique originale, qui mène avec talent



fantastique et science-fiction est un amoureux du gothique, de Byron, Shelley et Keats qui n'est de cesse de haïr ses romans. Présents dans sa précédente œuvre, les interventions de nouveaux pour nous mettre en garde contre l'indéfini pouvoir des lames, créatures phantômes et mythes aux apparences de femmes qui peuvent se faire aimer des mortels. Son talent ne réside pas seulement dans l'originalité de son récit, mais aussi dans son style et dans le choix de ses ambiances romanesco-photo-modernes. Il des vœux avérés: ses romans aux qualités indéniables possèdent ce que l'on appelle des bouquins, qui tout en étant nécessaires pour donner le ton vont réhabilités pour les lecteurs adoptés des bouquins que l'on lit à cent à l'heure. Pour conclure, cet auteur encore méconnu en France devrait voir sa popularité grandir son essor avec de tel roman.

Genre: **STROMBOLI**
Genre: *fantastique*
Éditeur: *J'ai lu*

Après Hittelock, c'est Asimov qui nous propose une sélection de nouvelles qui ont toutes pour point commun la SF ou le fantastique. Tous le monde devrait connaître le petit père Asimov, né un beau jour de janvier 1920, naissant dans le pays de l'Yankee. Sans cesse voudrait le faire croire sa natalité qui lui fut attribuée à l'âge de *trois ans*, mais en URSS à Smolensk. Il peut s'imaginer de la paternité de deux autres ouvrages et d'être éternellement va émettre à 19 ans, *la 3^e*. Bon, tout de plaisanterie, les deux volumes que ce dernier nous propose sont dans leur ensemble d'excellente qualité. Pour votre gouverner, sachez qu'il se borne à choisir des textes qu'il réécrit sous des termes génériques tels que *Faire sans cesse* et *Faire en dévotion*, de même qu'il la fin de chacun d'eux figure une biographie d'un auteur, Marion Zimmer Bradley pour le dernier. Alors là vous savez tout ou presque: les autres que vous y découvrez sont des plus éloquentes, de F. Hoff en passant par le strict accorde, du moins pour le bécotier que je suis.

Genre: **BLUCOW**
Genre: *recueils de SF / fantastique*
Éditeur: *Presses Pocket*

La collection "Présence du fantastique" s'enrichit d'un nouvel auteur, Pat Murphy, qui a obtenu le prix Nebula en 1987 pour *La car de des ombres*, récit qui par ailleurs tient plus du roman classique que du fantastique, puisqu'il avait déjà été antérieur dans ce genre qui lui *s'est si peu*? L'auteur et celle d'une jeune femme qui, après avoir vu mourir son père, décide de partir à la découverte d'une mère que l'on dit belle mais éteinte. Elisabeth Butler, archéologue de renom qui a tout sacrifié à sa carrière et qui, après de nombreuses années, voit des fantômes sur le lieu de ses fouilles, jusqu'à jour où un *de ces* lui parle. A force de découvrir la suite. Le fantastique se trouve ici être le prétexte à une autre histoire, celle d'une mère et d'une fille. Orne psychologique ou, histoire fantastique, on est en droit de se poser des questions. Un bon livre néanmoins.

Genre: **FURY RUI**
Genre: *science-fiction*
Éditeur: *Denoël*
Collection: *Présence du Fantastique*

Enous ne pourrions pas ce numéro de Gen 4: Puzzle a reçu le prix du meilleur roman 1988 L'Américain William J. Reynolds en tant que l'auteur. Son style direct et la première personne, employant un vocabulaire emprunt au langage parlé, fait indéniablement penser au grand Mickey Spillane (vous savez, le pope de Mike Hammer). Le récit est celui d'un détective privé (donc, comme ça se trouve) dont le plan du des revues est lui de ses idées d'évasion. Cela est une fois n'est à une affaire d'habileté marquée par l'empêchement de la Mafia. Nous ne pouvons vous en dire plus sans déflorer le suspense. L'écriture est bien ficelée dans un registre classique mais non dénué d'intérêt. Un roman que se lit rapidement, à conseiller à tous ceux (et celles?) qui s'ennuient au quotidien.

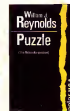
Genre: **FURY RUI**
Genre: *Polar*
Éditeur: *Gérard de Villiers*



8



9



10



Aldiss est un vieux maître de la SF, et son œuvre reflète les multiples sentiers littéraires parcourus. En effet, que de romans entre la revue de certains classiques du fantastique, comme *Frankenstein dévot* ou *l'Anne de la Déesse Merveille*, et la trilogie d'*Helliconia*?

La douce jeunesse qu'il connaît dans une ambiance victorienne fut interrompue par un long séjour dans un pensionnat carcéralement britannique, et c'est dans les moelles de l'imagination qu'il échappait à une réalité déprimante. Plus tard, cette réalité lui présente une autre de ses facettes au cœur d'un séjour en Extrême-Orient, en pleine guerre coloniale contre la Birmanie et la Malaisie. Le combat et la jungle. A son retour, c'est dans la littérature qu'il plonge et il restera longtemps le président de la British Science Fiction Association. Avec un tel parcours, il n'est donc pas étonnant que l'on ne puisse rattacher Aldiss à un courant ou à un genre bien précis. La SF fut d'abord sa exaltation, puis un terrain d'expériences, dont le sommet est la gigantesque saga d'*Helliconia*, publiée entre 1982 et 1985.

Sur *Helliconia*, à un millier d'années lumière de la terre, tout est organisé en fonction d'un gigantesque cycle climatique attiré par ses deux soleils, Frey et Buthis. Si elle tourne autour de Buthis en quatre cent quatre-vingt jours, elle met mille ans à faire un tour complet. Aldiss nous présente les évolutions climato-écologiques de ce monde très particulier. Pour éviter de tomber dans le pseudo-scientifique vaseux, il a pu conseil auprès de nombreux spécialistes, en histoire, en anthropozoologie, en biologie... Ainsi, dans ses descriptions de la flore, de la faune ou des agissements humains, rien n'est gratuit. Tout s'explique et se justifie peu à peu, à mesure que les pages défilent, et elles sont nombreuses, plus de sept cent. Par exemple, on comprend pourquoi la Maladie d'*Helliconia*, comme sous le nom de fièvre ossaire au printemps, et de Mort Grosse au début de l'hiver, sont les deux facettes d'une maladie nécessaire à la survie de l'une des deux espèces dominantes, les hommes, la seconde étant celle des phagores, sortes de bipèdes corrus, et surtout crépusculaires jadis des hommes.

La trilogie concerne trois saisons. Le *Printemps* d'*Helliconia* nous présente la transformation progressive du village d'Olderado en puissance

ciel. On assiste, en direct, aux développements d'une civilisation humaine, avec des prises de pouvoir, des rapports homme/homme, contacts, des éléments mystiques, comme la communication avec les morts. Mais au-delà de la vie citadine, c'est surtout l'évolution culturelle, sociale et économique de quelques personnages clés qui est décrite.

Helliconia, c'est aussi, en filigrane, l'histoire d'Averens, un gigantesque satellite, chargé d'observer l'évolution de la planète et d'en

Dossier :
BRIAN ALDISS,
LE CYCLE D'HELLICONIA

transmettre tous les renseignements vers la planète mère, une Terre en quête d'espères à coloniser, que se dirige vers l'inévitable catastrophe nucléaire, et une Renaissance utopique. Vivant en son clan, des générations se succèdent et se défont dans cette planète de métal.

On imagine le gigantesque travail de lecture encyclopédique qu'a réalisé Aldiss pour faire exploser ce feu d'artifice thématique et poser des jalons qui soient exploités dans le deuxième volume, consacré à l'été, et surtout dans le dernier, qui mettra les préparatifs de la race humaine, le « fils de Frey » comme les nomment les Phages, afin d'affronter le nouvel hiver d'un demi-siècle.

Pour être en mesure d'en faire un tel travail, Aldiss a dû parcourir les passages capiteux, les étonnantes données de la biologie et la lecture. On en vient même à trouver certains développements trop courts, et à se dire que cette extraordinaire saga historique aurait pu s'étendre sur quelques volumes supplémentaires.

Malgré la durée, on remet ça pour un nouveau cycle ?

Éditeur: *Librairie de poche*
n° 7104, 7105 et 7128
Genre: *Écolo-socio-climato-sexo-politico-écono-végéto-religieux*
Citizen: *Cat's*



LIVRES

Gérard Klein est une des figures de la science-fiction française. À l'occasion de la sortie de quatrième tome de la Grande Anthologie de la science-fiction, la Mosaique du temps, une interview de l'un de ses géniteurs nous semblait judicieuse. Rappelons que Gérard Klein est un écrivain français né en 1937, qu'il est diplômé de l'Institut d'Études Publiques et de l'Université de Psychologie. Il publie sa première nouvelle en 1955 dans Galaxie, son premier roman le Garibou des étoiles.

Interview : Gérard KLEIN

en 1958 ainsi qu'un recueil de nouvelles intitulé Les Perles du temps, et collabore à la revue Petites Annonces (il est, entre autres) directeur de la collection « Affiliés et dévants » des éditions Robert Laffont. Je ne sursais que trop vous conseiller de lire cette anthologie qui regroupe les auteurs marquants des différents genres, des textes de qualité, livres biographiques ainsi qu'une bibliographie.

GEN 4 : Comment devriez-vous être directeur de SF, et par la suite directeur de la publication ?

G.K. : J'ai commencé par être un lecteur de SF, des mots enfances puis surtout à partir de l'apparition de la SF anglo-américaine au début des années cinquante. J'ai rapidement eu accès à ces textes et j'ai commencé à publier, à dix-huit ans, dans les revues Galaxie et Fiction. Une chose est certaine : j'ai publié un roman, le Garibou des étoiles et un recueil de nouvelles, les Perles du temps. Devenir des difficultés énormes pour les auteurs français, j'ai en envie de créer une collection. Cela m'a pris plus de dix ans, en 1969, Robert Laffont m'a permis de créer « Affiliés et dévants » qui visent de faire son vingt-cinquième anniversaire.

GEN 4 : Quels commentaires vous inspire la SF française ?

G.K. : La SF française existe. Je viens de publier, au Livre de Poche, les *Mosaïques du temps*, la centième volume d'une anthologie de la science-fiction française réunie avec Gilles Lefranc et Dominique Meloni. Cette anthologie regroupe une cinquantaine de textes de quarante-trois auteurs, parus individuellement entre 1950 et 1984. Cela dit, j'ai beaucoup de mal à trouver des romans français pour « Affiliés et dévants ». Les auteurs français ont tendance à se replier sur leurs fantasmes et à oublier le caractère spéculatif de la science-fiction, sa connaissance et sa cohérence.

GEN 4 : Quelles sont vos influences en tant qu'écrivain ?

G.K. : J'ai été au départ influencé par Ray Bradbury et A.E. Van Vogt. Mais j'y ai ajouté :

GEN 4 : Que pensez-vous du mouvement cyberpunk ?

G.K. : Il n'y a pas de mouvement cyberpunk. C'est tout au plus un label publicitaire qui a concerné deux ou trois romans de William Gibson et Bruce Sterling. Tout ce qui s'y trouvait, émancipation, réalité virtuelle, interfaces homme-machine, avait déjà été abordé par la science-fiction des décennies d'années auparavant. Au demeurant, les auteurs et critiques américains, comme Norman Spinrad, sont tout à fait explicites sur l'existence d'un tel mouvement, pure invention de journalistes et mal de crâne. Il ne sert à rien de chercher à subdiviser la science-fiction en sous-genres et en tendances. Il y a des auteurs et des œuvres, beaucoup plus variés.

GEN 4 : Des projets de parution personnelle ?

G.K. : Je travaille sur plusieurs nouvelles, de nombreux articles et un roman, relevant plus de l'apocryphe que de la SF et protagonisant Powers et savoirs (publié dans SF et Psychanalyse, Denoël, 1986).

GEN 4 : Possibilité-vous, dans la mesure du possible, nous donner votre classement des cinq meilleurs auteurs de SF et motiver votre choix ?

G.K. : Difficile vous attendre de choisir cinq auteurs de SF. Pourquoi cinq ? Je m'y risquerais néanmoins : Philip K. Dick, Fredrick Herbert, Robert Silverberg, Arthur C. Clarke, Michael Jeay. Et tous les autres.

GEN 4 : Comment vous situez-vous dans le monde de la SF ?

G.K. : Comme auteur, éditeur et critique. Lecteur aussi.

GEN 4 : Quelle réflexion vous inspire la science-fiction : quelle est la SF et au genre secondaire ?

G.K. : L'ignorance est sans fond, le savoir sans limites. Et qu'est-ce qu'un genre primaire ?

GEN 4 : Pourquoi une anthologie ?

G.K. : Parce qu'une anthologie permet de mieux ressortir, en quelque sorte érudite les meilleurs textes. Les anthologies des éditeurs connaissent du succès, mais les anthologies des auteurs sont rares.

GEN 4 : Qu'est-ce qui a précédé au choix des auteurs ?

G.K. : Nous nous, soit pour la Grande Anthologie thématique du Livre de Poche (*Illustrés de*) soit pour l'Anthologie de la science-fiction française (*Les Mondes français*). *Le Hexagone halluciné*, la *Frontière éclatée*, les *Mosaïques du temps* choisis des textes et par suite des auteurs. Mais le principe a été chaque fois de réunir les meilleurs textes, les

plus actuels aussi, et non pas de constituer des compilations hétérogènes et posthumes. Le lecteur a droit à son plaisir.

GEN 4 : Vous vous intéressez à l'image de synthèse : par goût des nouvelles technologies, de l'esthétique ou de l'art en général ?

G.K. : Je m'intéresse à l'image de synthèse pour toutes ces raisons. Je suis un amateur d'art et en particulier d'art contemporain. En 1966, invité à FAUST (Glauber), j'étais très frappé par les très surréalistes qualités esthétiques et le manque d'originalité de la plupart des images créées sur ordinateur. Comme j'aime aller au bout des choses, cela m'a donné l'idée de rechercher des auteurs plus authentiques et j'ai ainsi avec Jackie Paternoster, elle-même infographiste, l'exposition *Les pixels*. Le mot de pixelistes, qui s'applique beaucoup et qui n'est pas agnétique par exemple nous a été proposé par Dominique Meloni, contre par hasard mon collègue dans l'Anthologie de la SF française. Cette exposition a été présentée deux fois à Paris, au Forum des Halles et au Palais de la Découverte, puis entre autres à Montréal, dans le cadre d'Images du futur. Elle va peut-être à Beau Rivage à sa venue prochaine à l'Université mais cela reflète un moment de l'infographie française. J'aurais aimé lui donner une suite, par exemple dans le domaine de l'animation, mais je n'ai eu le temps ni le visa des images. Dans l'avenir, peut-être... Et si vous connaissez quelqu'un intéressé au personnage d'une telle opération...

GEN 4 : La psychologie vous influence-t-elle dans vos choix, votre méthode de pensée, votre imagination ?

G.K. : Non, la psychologie n'a rien de mieux que le savoir, j'en ai dépensé de l'Institut de Psychologie dans mes années d'influence par mes choix. Ceci n'est pas essentiellement subjectif, mais est subjectif : dans être appuyé sur une bonne connaissance d'un domaine, sur une culture. Non ?

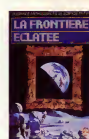
Je conclus en disant que la science-fiction est une forme de littérature sous-estimée non pas seulement parce qu'elle est négligée par la plupart des critiques qui ont une vue très courte. C'est une des formes les plus riches de l'écriture moderne, et elle a-t-elle que l'écriture corrépée de la science, de la technologie et de leurs effets sociaux et psychologiques et qui traite du monde dans lequel nous vivons effectivement, un monde d'automates, de faces, de machines et aussi d'êtres humains, ou tout simplement après à vivre avec.

En dehors de la science-fiction, j'y ai une dizaine d'années d'écriture sur divers problèmes et sur du réel sans que certains soient proches de son esprit : je pense à Kurosawa, Joyce, Conrad, Beckett, Berges, Calvino, García Márquez, et sur un monde un peu en retrait à Boccaccio, Joyce, Casanova, Lawrence, Durrell, William Golding et quelques

autres. Les quatre-vingt-dix-neuf centimes de la science-fiction sont oubliés. Mais dans ce qui subsiste de la littérature de notre siècle au siècle prochain, il y aura beaucoup de science-fiction. C'est déjà le cas. Le *Millénaire des mondes* d'Albion Bailey, est paru en 1953, il y a cinquante-sept ans ! c'est toujours un best-seller en raison de sa très grande portée sociale et autre biologique. Et G. Wells est un auteur presque continué (à Mollat) à explorer le temps est paru en 1895) en le fait d'avoir que ses contemporains occupés à bader autour d'une tasse de thé. On méditait Rausy avec Maurice Renard. Les lectures imaginaires, et en particulier les lectures techniques, sont toujours débattus par ces voix d'éveil à l'indifférence, à la découverte, à la spécialisation que sont les meilleurs ouvrages de science-fiction.

Si l'on regarde l'histoire littéraire occidentale sur le très long terme, on s'aperçoit que l'individu, et donc la psychologie, ont été inventés dans la littérature des XVIII^e et XIX^e siècles, que la société et ses problèmes ont fait leur entrée dans la littérature des XVIII^e et XIX^e siècles (Montesquieu, Voltaire, Rousseau, Beaumarchais, puis Balzac, Diderot, Hugo, Zola), le véritable du XIX^e siècle a intégré à son tour la science et la technologie à travers la science-fiction. Celles-ci ont échoué dans une très longue tradition. Chaque forme littéraire a ainsi introduit un contenu d'expression nouveau plus s'est solidifié et est devenu comme une référence classique et indélébile. Il en a été de même de la science-fiction moderne impliquant la science et la technologie pour qu'ils en ont peu, parce qu'ils ont conscience qu'ils n'ont rien de plus à offrir, qu'ils ont tout dit. Ils ont tout dit sur la connaissance du droit et la science, sur le vrai des choses des humains. Ils rejettent la science-fiction parce qu'ils la redoutent, confusément, en ce qu'elle est la dissolution de leur pouvoir et sur la mort de celui des redresses, des experts. En plus d'un sens, les informaticiens ont tendu à recréer sur le même modèle, celui de l'usage de langues hermétiques, un pouvoir. Mais je crois, et j'espère, qu'avec les machines puissantes et ergonomiques récentes, on peut aller plus loin. Sans se sentir sans doute assez jeune.

Donc la science-fiction, science et littérature se mêlent et se complètent au lieu de s'opposer. Il faut être un très bon écrivain tout court pour écrire très au sein d'un genre de SF. Il faut finalement maîtriser la langue et de savoir aussi une bonne culture et un bon imagination scientifique, c'est-à-dire actualité et ce que négligent souvent les uns et les autres, les lecteurs et les écrivains-maîtres. La plupart des très bons écrivains de SF pourraient écrire autre chose, dans le domaine littéraire général. Certains, comme Silverberg ou Ballard ou Michel Jeay l'ont fait. Mais la plupart n'y s'intéressent pas. Ils auraient l'impression de revenir en arrière. Peut-être ont-ils raison.



propos recueillis
par Cid Dreyer





6



MEILLEURS LIVRES DU MOIS

AVENTURE

R. E. Howard

La tombe du dragon

November

JACOUEZ BRANKE

Un roman d'horreur à la fois classique et innovant, La tombe du dragon de R. E. Howard est une œuvre majeure de la littérature fantastique. L'auteur, qui a écrit de nombreux romans et nouvelles, nous propose ici une histoire d'un dragon qui a été tué il y a des siècles, mais qui revient à la vie pour se venger. Le récit est écrit dans un style classique, avec une attention particulière portée sur les détails de l'histoire et des personnages. La tombe du dragon est un roman qui mérite d'être lu par tous les amateurs de la littérature fantastique.

FANTASTIQUE



UTOPIE



Ed Mc Bain Quatre petits monstres

Ils apparaissent dans la nuit, dégoûtants de sang. Personne ne leur prête attention. La ville doit ainsi. Le plus grand des deux portait une



POLAR



ANTICIPATION

GEANTISSIME

LA VITESSE TUE ET VOUS POUVEZ

VOUS REGARDER MOURIR SOUS

6 ANGLES DIFFÉRENTS.

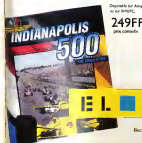


Indianapolis 500® est sans aucun doute l'expérience de course en 3D la plus rapide et la plus spectaculaire du marché. Mais, ne nous croyez donc pas sur parole, après tout, ceci est une publicité.

"Indianapolis 500 est techniquement parfait. Une jeu que tous les possesseurs d'Amiga se devront d'avoir chez eux!"
GÉNÉRATION 4

Selon votre niveau d'adresse, choisissez entre une Penske Chevrolet, une March Cosworth ou une Lola Buick, chacune avec son tableau de bord et ses caractéristiques moteur uniques. Ou encore, créez votre propre modèle sur mesure pour vous lancer à des vitesses atteignant 320 km/h sur une réplique exacte du circuit d'Indianapolis.

Revivez ensuite vos inévitables erreurs sous six perspectives spectaculaires avec des répétitions dignes de la télévision.



Disponibles sur Amiga et sur IBMPC.
249FF
prix conseillé

ELECTRONIC ARTS

"ACCEPTER CETTE MISSION C'EST..."

U.N. SQUADRON™

...SIGNER UN
PACTE AVEC
LE DIABLE."

CAPCOM®
USA

U.S. GOLD®

Disponible sur

IBM 64/128 cassette et disquette

Amstrad cassette et disquette

Spectrum 48/128K cassette

IBM Amiga

Atari ST/STE

Ce sont les seuls supports de jeux de Capcom U.S.A., Inc. ©1993 Capcom U.S.A., Inc. Tous droits réservés.
U.S. Gold France 91210 Valbonne. Tel (1) 43 35 01 71. Description des jeux sur 3035 Micromania.